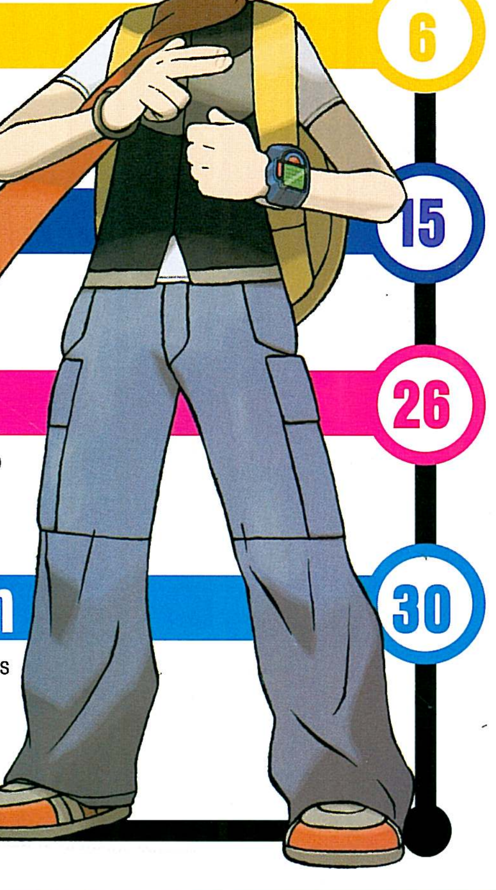


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
[3ª] ENTREGA
GUÍA RANGER 2
14 páginas con nuevos trucos, claves y secretos
Por los expertos de Nintendo Acción
4 PÓSTERS POKéMON
¡Vuelven los juegos más clásicos de Pokémon!
Pokémon Colosseum
Pokémon
Pokémon Snap
Pokémon
¡Hazte con todos!
¡Paso a paso, cómo reforzar la potencia de tus Pokémon!
¡HAZ QUE SEAN MÁS FUERTES!
¡ANTICIPACIÓN!
Revelamos un nuevo Pokémon: Shaymin
Suplemento de Nintendo Acción nº 196



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Redactor Jefe), Luis M. Galán •**Maquetación**: Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Javier Miranda y Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos**: Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero**: José Aristondo •**Director Recursos Humanos**: Gerardo González •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Directora de Márketing**: Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial**: José E. Colino •**Jefe de servicios comerciales**: Jessica Jaime •**Directora de Ventas**: Mayte Contreras •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Publicidad**: Tatiana Sigüenza, Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

•Depósito Legal: M-25632-2005

¡TENEMOS LOS PRIMEROS DETALLES!

Un raro Pokémon acaba de ser descubierto

Podréis descargarlo próximamente en «Pokémon Diamante y Perla». Seguro que Shaymin será uno de vuestros favoritos.



Entrenadores, con vosotros un Pokémon único, el último de los misteriosos conocidos. Presentamos a Shaymin, el Pokémon nº492, que no está disponible en Perla y Diamante, que no aparece en ninguna región... Un excepcional Pokémon Gratitud, que sólo se podrá conseguir a través de eventos de descarga.

Un Pokémon muy especial

Shaymin se estrena en estas páginas. Tenemos la oportunidad de mostrar sus movimientos y habilidades especiales, con las primeras pantallas (con textos en japonés) que han llegado a nuestras manos. En la ficha de datos podréis conocerlo mejor, pero será el mes que viene cuando podamos dar pelos y señales, incluido el proceso para conseguirlo.

Como Darkrai o Manaphy, Shaymin es un Pokémon especial. Se dice que en algunas regiones es habitual dar una flor con la forma de Shaymin como regalo de agradecimiento. ¿Será una pista de lo que está por venir?

¿QUIÉN ES SHAYMIN?

Aquí tenéis unos cuantos datos sobre el nuevo Pokémon que pronto podréis descargar en Diamante y Perla.

- **Pokédex:** nº 492
- **Especie:** Pokémon Gratitud
- **Tipo:** Hierba
- **Habilidad:** Cura Natural
- **Altura:** 0,2 m
- **Peso:** 2,1 Kg

MOVIMIENTO
Fogonazo

Shaymin genera desde su cuerpo una Onda de choque. Tiene una asombrosa potencia de 120 y ocasionalmente debilita la defensa especial del rival.



HABILIDAD ÚNICA
Cura Natural

Con esta habilidad, Shaymin es capaz de restaurar las condiciones del Pokémon tanto cuando se retira de la batalla como cuando el combate finaliza.



[3ª] ENTREGA

Guía de maestros POKéMON RANGER SOMBRAS DE ALMIA

Tras apagar el incendio del Bosque Vento, tu nombre empieza a ser conocido en toda Almia. Pero todavía queda mucho camino que andar si quieres ser un legendario Top Ranger. Así que no te pierdas ni uno solo de los consejos y claves que damos en la nueva entrega de la guía.

☑ Consejos para expertos ☑ Datos de todos los Pokémon



Sumario

EL RUIDO EXTRAÑO ATACA PORTÓPOLIS



Parece que el extraño ruido no se limita a los alrededores de Ventópolis. Tras salvar el Bosque Vento, deberás dirigirte a la gran ciudad de Portópolis, pues una banda de misteriosos tipos vestidos de negro está causando problemas.

1. CAMINO A PORTÓPOLIS

Al volver, el Prof. Gobios dice haber visto en Portópolis unas máquinas extrañas como la encontrada en Cueva Marina. Barlow te encarga ir a investigar lo que pasa en Portópolis, por lo que deberás cruzar el Bosque Vento y el Cerro Mirador.



CONSEJOS

El misterio de Cerro Mirador

Al oeste de Cerro Mirador se encuentra un tronco caído que corta el paso a un camino. Vuelve con un Pokémon con el movimiento Corte de nivel 3 para eliminar el tronco y verás un árbol muy curioso... Quizá debas regarlo.

El atajo de Cerro Mirador

Por todo el cerro irás subiendo escaleras para superar los riscos. Pero para bajarlos, ¡basta dar un salto! Desde el oeste, si en vez de subir a Cerro Mirador sigues por la derecha hasta una cueva, luego puedes tirarte por un risco y atajar mucho.

OBSTÁCULOS

Zona: Cerro Mirador	
ARBOLITO	**Número:** 1 **Clase:** Mimo Bonsly **Mov. Campo necesitado:** Mojar x1 **Pokémon cercanos:** Wartortle **Información:** Nadie sabe quién ni cuándo lo han plantado. Al parecer, grita si alguien lo riega.
TRONCO CAÍDO	**Número:** 1 **Clase:** Obstáculo **Mov. Campo necesitado:** Corte x3 **Pokémon cercanos:** - **Información:** Las fuerzas de la naturaleza derribaron este gran árbol. Tendrás que cortarlo.

¡Hazte con todos!

Zona: Cerro Mirador	
PICHU	**Número:** 1 **Ranger Dex:** R-001 **Grupo:** Eléctrico **Pokéayuda:** Recargar **Mov. Campo:** Recargar x1 **Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas **Exp.:** 10 **Energía:** 66
BUNEARY	**Número:** 1 **Ranger Dex:** R-020 **Grupo:** Normal **Pokéayuda:** Normal **Mov. Campo:** Destruir x1 **Información:** Ataca saltando con rapidez y se revuelve para cargar **Exp.:** 11 **Energía:** 71
HAPPINY	**Número:** 2 **Ranger Dex:** R-022 **Grupo:** Normal **Pokéayuda:** Normal **Mov. Campo:** Dstruir x1 **Información:** Al saltar provoca ondas de choque y además ataca lanzando rocas **Exp.:** 10 **Energía:** 100
BONSLY	**Número:** 1 **Ranger Dex:** R-030 **Grupo:** Roca **Pokéayuda:** Roca **Mov. Campo:** Placaje x1 **Información:** Ataca lanzando piedras **Exp.:** 10 **Energía:** 80
GLAMEOW	**Número:** 1 **Ranger Dex:** R-039 **Grupo:** Normal **Pokéayuda:** Normal **Mov. Campo:** Corte x1 **Información:** Ataca dando zarpazos **Exp.:** 11 **Energía:** 112
SHINX	**Número:** 2 **Ranger Dex:** R-049 **Grupo:** Eléctrico **Pokéayuda:** Eléctrico **Mov. Campo:** Electrizar x1 **Información:** Ataca descargando electricidad por todo el cuerpo **Exp.:** 10 **Energía:** 143
BEEDRILL	**Número:** 3 **Ranger Dex:** R-058 **Grupo:** Bicho **Pokéayuda:** Bicho **Mov. Campo:** Destruir x2 **Información:** Vuela a toda velocidad y ataca con aguijón venenoso **Exp.:** 16 **Energía:** 225
COMBEE	**Número:** 2 **Ranger Dex:** R-059 **Grupo:** Bicho **Pokéayuda:** Volador **Mov. Campo:** Corte x1 **Información:** Ataca liberando ráfagas de viento **Exp.:** 13 **Energía:** 140

¡Hazte con todos!

Zona: Bosque Vento 3

PICHU	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-001 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x1 ● **Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66
BIBAREL	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-005 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Mojar x2 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua ● **Exp.:** 35 ● **Energía:** 560
ROSELIA	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-009 ● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta ● **Mov. Campo:** Corte x2 ● **Información:** Ataca esparciendo polen ● **Exp.:** 13 ● **Energía:** 228
CHERUBI	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-047 ● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Ataca lanzando semillas ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 185
BUIZEL	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-055 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Mojar x1 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua ● **Exp.:** 13 ● **Energía:** 135

CONSEJOS

El poder de Magnemite

Tras liberar el centro de Portópolis, podrás capturar un Magnemite. Este Pokémon tiene el movimiento Recargar x2, que te ayudará a recuperar más energía que el movimiento de Pichu.

Investiga el edificio

En la zona oeste de Portópolis hay un edificio de varios pisos. Esta zona no está afectada por el ruido, su Growlithe puede serte útil. Además, podrás consultar los números publicados de La Voz de Almia.

2. PORTÓPOLIS EN APUROS

Al entrar en Portópolis, vuelves a oír aquel ruido tan extraño. ¡Los Pokémon pueden estar en apuros! Un ciudadano ha visto a unos tipos colocando unas máquinas con forma de buzón… Tienes una nueva misión: ¡destruirlas!



¡Hazte con todos!

Zona: Portópolis Centro

TYROGUE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-061 ● **Grupo:** Lucha ● **Pokéayuda:** Lucha ● **Mov. Campo:** Destruir x1 ● **Información:** Se mueve con rapidez y lanza puñetazos para atacar ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 231
MAGNEMITE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-062 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Eléctrico ● **Mov. Campo:** Recargar x2 ● **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas ● **Exp.:** 15 ● **Energía:** 180
GROWLITHE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-065 ● **Grupo:** Fuego ● **Pokéayuda:** Fuego ● **Mov. Campo:** Quemar x2 ● **Información:** Escupe brasas y embiste para atacar ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 252
RATTATA	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-067 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Ataca con fuertes mordiscos ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 92
CHATOT	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-069 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x1 ● **Información:** Usa sonidos para atacar ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 234
ELEKID	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-070 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Eléctrico ● **Mov. Campo:** Electrizar x2 ● **Información:** Ataca lanzando bolas cargadas de electricidad ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 231

3. LIBERA EL CENTRO DE PORTÓPOLIS

Lo primero es eliminar las máquinas extrañas del centro de Portópolis… parece que de nuevo necesitarás Mojar x2 para ello. ¿Recuerdas el Bibarel al sur de Portópolis? Pues deberás capturarlo un par de veces para eliminar las dos máquinas de la zona.



4. ¡MÁQUINAS EXTRAÑAS VERDES!

Cuando accedes a la zona oeste de la ciudad, descubres un par de máquinas extrañas más, ¡pero de color verde! Si las tocas verás que se destruyen con Quemar x2, justo el movimiento de campo del Growlithe del centro de la ciudad.





¡Hazte con todos!

Zona: Portópolis Oeste

PICHU	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-001 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x1 ● **Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66
BIBAREL	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-005 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Mojar x2 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua ● **Exp.:** 35 ● **Energía:** 560
TYROGUE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-061 ● **Grupo:** Lucha ● **Pokéayuda:** Lucha ● **Mov. Campo:** Destruir x1 ● **Información:** Se mueve con rapidez y lanza puñetazos para atacar ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 231
GROWLITHE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-065 ● **Grupo:** Fuego ● **Pokéayuda:** Fuego ● **Mov. Campo:** Quemar x2 ● **Información:** Escupe brasas y embiste para atacar ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 252
CHATOT	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-069 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x1 ● **Información:** Usa sonidos para atacar ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 234
MAGBY	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-073 ● **Grupo:** Fuego ● **Pokéayuda:** Fuego ● **Mov. Campo:** Quemar x2 ● **Información:** Ataca lanzando bolas de fuego ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 231
VOLTORB	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-076 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Eléctrico ● **Mov. Campo:** Electrizar x2 ● **Información:** Lanza descargas eléctricas para atacar. Ten cuidado: ¡podría explotar! ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 252

5. MELODY NECESITA AYUDA

Tras llegar a la zona este de Portópolis, ves que Melody y Ribero necesitan tu ayuda, ¡han quedado rodeados por los Pokémon! Deberás volver a por Growlithe al edificio para quemar la máquina extraña de color verde. Pero ¡el ruido sigue! Parece que hay otra máquina al sur. Para ello debes capturar al Elekid que viste antes de entrar a la zona, y también al otro que hay en el edificio justo al lado de donde está Melody. Con ellos podrás eliminar la Verja del camino y la máquina extraña de color azul.





¡Hazte con todos!

Zona: Portópolis Este

BIBAREL	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-005 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Mojar x2 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua ● **Exp.:** 35 ● **Energía:** 560
ELEKID	● **Número:** 4 ● **Ranger Dex:** R-070 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Mojar x2 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 231
MAGBY	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-073 ● **Grupo:** Fuego ● **Pokéayuda:** Fuego ● **Mov. Campo:** Quemar x1 ● **Información:** Ataca lanzando bolas de fuego ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 231

OBSTÁCULOS

Zona: Portópolis

MÁQUINA EXTRAÑA	**Número:** 1 **Clase:** Rubio **Mov. Campo necesitado:** Mojar x2 **Pokémon cercanos:** Bibarel **Información:** Máquina tétrica que hace un ruido horrible. Parece demasiado pesada para moverla
MÁQUINA EXTRAÑA	**Número:** 2 **Clase:** Rubio **Mov. Campo necesitado:** Mojar x2 **Pokémon cercanos:** Growlithe **Información:** Máquina tétrica que hace un ruido horrible. Parece demasiado pesada para moverla
MÁQUINA EXTRAÑA	**Número:** 1 **Clase:** Rubio **Mov. Campo necesitado:** Electrizar x2 **Pokémon cercanos:** Elekid **Información:** Máquina tétrica que hace un ruido horrible. Parece demasiado pesada para moverla
VERJA	**Número:** 2 **Clase:** Obstáculo **Mov. Campo necesitado:** Electrizar x2 **Pokémon cercanos:** Geodude, Nosepass **Información:** Tres barras horizontales cierran el paso y no parece haber ningún interruptor

¡Hazte con todos!

Zona: Portópolis Puerto

MAGNEMITE	**Número:** 2 **Ranger Dex:** R-062 **Grupo:** Eléctrico **Pokéayuda:** Eléctrico **Mov. Campo:** Recargar x2 **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas **Exp.:** 15 **Energía:** 180
GROWLITHE	**Número:** 1 **Ranger Dex:** R-065 **Grupo:** Fuego **Pokéayuda:** Fuego **Mov. Campo:** Quemar x2 **Información:** Escupe brasas y embiste para atacar **Exp.:** 21 **Energía:** 252
RATTATA	**Número:** 3 **Ranger Dex:** R-067 **Grupo:** Normal **Pokéayuda:** Normal **Mov. Campo:** Placaje x1 **Información:** Ataca con fuertes mordiscos **Exp.:** 10 **Energía:** 92
RATICATE	**Número:** 2 **Ranger Dex:** R-068 **Grupo:** Normal **Pokéayuda:** Normal **Mov. Campo:** Corte x2 **Información:** Ataca con fuertes mordiscos **Exp.:** 34 **Energía:** 668
CHATOT	**Número:** 3 **Ranger Dex:** R-069 **Grupo:** Volador **Pokéayuda:** Volador **Mov. Campo:** Corte x1 **Información:** Usa sonidos para atacar **Exp.:** 21 **Energía:** 234
WINGULL	**Número:** 1 **Ranger Dex:** R-067 **Grupo:** Normal **Pokéayuda:** Normal **Mov. Campo:** Placaje x1 **Información:** Ataca con fuertes mordiscos **Exp.:** 21 **Energía:** 261

6. EL EQUIPO POCALUX

En el puerto de Portópolis te cruzas con toda una banda de tipos oscuros. Uno de ellos te revela que son el Equipo Pocalux, y que llevan a cabo un experimento para controlar a los Pokémon como títeres. Luego te manda a cuatro Rattata, pero te resulta fácil capturarlos. El cabecilla del grupo se cansa, y manda a su Toxicroak. Tras una dura captura, su jefe ordena la retirada. Logran escapar con el Gigaremo de color amarillo restante, y Ribero no puede evitarlo.





JEFE FINAL

Toxicroak

Energía: 2100 **Clase:** ?
Ataque: Ataca liberando un gas y una sustancia venenosa por la boca

Toxicroak primero te atacará lanzando unas nubes tóxicas, que debes evitar dejando la línea de captura recogida donde el Toxicroak no esté mirando. También soltará charcos de veneno, que debes esquivar haciendo redadas más grandes o bien sin incluirlos en la redada. Cuando le quede poca energía, se volverá más rápido y sus nubes tóxicas le saldrán de todas partes; lo mejor es hacer redadas más grandes o mantener la línea de captura alejada de Toxicroak hasta que se disipen.

7. RECADO: ACABA CON LAS CAJAS

Mientras vuelves a la Base Ranger para informar, un señor que encuentras al sur de Portópolis te pide que destruyas unas cajas que afean el Bosque Vento. Está claro que el señor es todo un sibarita. Te adentras un poco en el bosque, y encuentras dos cajas, que puedes destruir con los Beedrill que capturas un poco más al norte. Si vuelves a informar al señor, te regalarán una Defensa Bicho. Un recado que sale a cuenta, ya ves.





PREPARÁNDOTE PARA UNA NUEVA AVENTURA

A partir de ahora las aventuras empezarán a hacerse cada vez más complicadas, por ello es bueno tratar de ir haciendo los recados para conseguir ayudas que nos lo pongan más fácil.

1. UN NUEVO ACOMPAÑANTE

Al día siguiente, al entrar en Pueblo Chicole, tu hermana te pide investigar lo que está sucediendo en la Granja. ¡Un sombrero se mueve solo! En realidad es un Kricketot, y cuando lo captures querrá ser tu amigo y acompañarte a todas partes.



CONSEJOS

La granja de acompañantes

Sólo puedes llevar un Pokémon acompañante contigo al mismo tiempo. El resto deberá esperarte en la granja situada al sur de Pueblo Chicole. Piensa siempre en el tipo de reto que te espera para seleccionar al Pokémon adecuado. Por ejemplo, si te vas a un volcán, lo mejor será llevarse a un Pokémon de tipo Agua.



¿Usamos a Kricketot?

Su Poké Ayuda de tipo Bicho es desde luego más útil que lo que te pudiera ayudar Munchlax con la ayuda Normal. Si tienes a Starly, deberías probar esta nueva ayuda por si se te da mejor usarla. Si escogiste a Pachirisu lo mejor es seguir con él, porque la parálisis de su Poké Ayuda es muy útil.

2. RECADO: LA SEÑAL DEL MONTE BRISA

Un chico de Ventópolis te dice que una gran roca ha caído sobre el letrero del Monte Brisa. Para solucionarlo, ve hasta el final de Cueva Marina a por un Nosepass con Destruir x2, cuya Defensa Siniestro merece la pena.





3. RECADO: SALVA A CRANIDOS

Un joven a la entrada del Bosque Vento está preocupado porque ha visto a un Cranidos siendo perseguido por un Wartortle. Ambos están en el Árbol frondoso al este del primer puente. Captura a ambos; Cranidos será más resistente, pero sus ataques no deberían preocuparte. Cranidos estará tan agradecido que querrá ser tu acompañante. Decide si seguir con el Pokémon que ya estaba contigo o quedarte con Cranidos; el otro se irá a la Granja de acompañantes.





CONSEJOS

Vigila la lista de Recados

Es muy importante ir controlando la lista de Recados disponibles y hacerlos en cuanto aparezcan. En realidad puedes llevarlos a cabo cuando quieras, pero cuanto antes te beneficies de sus ayudas, mejor, especialmente porque se suelen anticipar a la historia. Por ejemplo, el Recado de las cajas de antes te entrega una Defensa Bicho... y justo Kricketot es de tipo Bicho. Ya puedes ir prediciendo que lo próximo será un Pokémon de tipo Siniestro.

¿Usamos a Cranidos?

Cranidos es un Pokémon muy chulo para llevar a tu lado, así que colócatelo durante un tiempo para fardar. Eso sí, su Poké Ayuda de tipo Roca no es demasiado útil, suele venir mejor la de tipo Eléctrico o incluso la de los tipos Volador o Bicho.

EN EL FONDO DEL MAR

¿Sabes bucear? Más te vale que tomes unas clases rápidas de buceo, porque tu siguiente misión será sumergirte en las profundidades marinas en busca de unas llaves.

1. EL PUENTE LEVADIZO BLOQUEA EL PASO

Barlow y el Prof. Gobios deben asistir a una reunión en la Unión Ranger, pero en Portópolis se encuentran con el puente izado. Ribero ha perdido las llaves en el fondo del mar, por lo que tu misión es ir a buscarlas.



CONSEJOS

Reglas submarinas

Para ir a las zonas submarinas deberás tomar alguno de los barcos que zarpan desde el puerto de Portópolis. Además, ten en cuenta que ningún Pokémon terrestre te puede acompañar al fondo del mar, y que tampoco podrás traerte a los Pokémon marinos de vuelta a la tierra. Esto incluye a tu Pokémon acompañante. En ambos casos, los Pokémon que captures estarán esperándote para la próxima inmersión o salida del mar.

¡Hazte con todos!

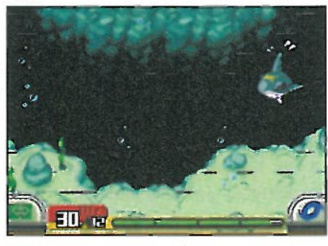
Zona: Mar de Porto 1

FINNEON	● **Número:** 5 ● **Ranger Dex:** R-086 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Destruir x1 ● **Información:** Ataca escupiendo burbujas y bolas de agua ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 240
CHINCHOU	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-088 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x2 ● **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 260
MANTYKE	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-090 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Ataca escupiendo burbujas ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 390
CORSOLA	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-093 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Destruir x2 ● **Información:** Ataca lanzando burbujas por la boca ● **Exp.:** 25 ● **Energía:** 520

2. LA HUIDA DE SHARPEDO

Ya en el fondo del mar, ves las llaves brillar a lo lejos. Pero al acercarte, un enorme Sharpedo las encuentra y sale corriendo. ¡Persíguele para recuperarlas! Te diriges al sur, por donde ha huido. Debes romper una Roca pequeña con la ayuda de Finneon o Corsola para poder continuar. Poco después te encuentras con un profundo abismo, que el Sharpedo atraviesa con rapidez. ¡Se te está escapando, vamos! Ese Staryu con su movimiento Corte puede venirte bien, así que captúralo, hombre.





¡Hazte con todos!

Zona: Mar de Porto 2

FINNEON	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-086 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Destruir x1 ● **Información:** Ataca escupiendo burbujas y bolas de agua ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 240
CHINCHOU	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-088 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x2 ● **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 260
MANTYKE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-090 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Ataca escupiendo burbujas ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 390
MANTINE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-091 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Nado Abisal ● **Información:** Nada con estilo y embiste para atacar ● **Exp.:** 18 ● **Energía:** 260

¡Hazte con todos!

Zona: Mar de Porto 2

QWILFISH	**Número:** 1 **Ranger Dex:** R-092 **Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua **Mov. Campo:** Mojar x1 **Información:** Lanza púas para atacar **Exp.:** 29 **Energía:** 450
CORSOLA	**Número:** 1 **Ranger Dex:** R-093 **Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua **Mov. Campo:** Destruir x2 **Información:** Ataca lanzando burbujas por la boca **Exp.:** 25 **Energía:** 520
STARYU	**Número:** 2 **Ranger Dex:** R-094 **Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua **Mov. Campo:** Corte x1 **Información:** Ataca lanzando bolas extrañas y dando vueltas **Exp.:** 22 **Energía:** 288

CONSEJOS

Cuidado con las corrientes

En algunas zonas de agua las corrientes son muy potentes. No podrás nadar contra ellas, por lo que bloquean el paso, así que ten cuidado o tendrás que volver a andar todo el camino.

El muelle abisal

El lugar en que puedes usar Nado Abisal de Mantine es una especie de escaleras al borde del cañón submarino. Cuando al personaje le aparezca un "?" arriba, toca al Mantine.

OBSTÁCULOS

Zona: Mar de Porto

BLOQUE DE MADERA	**Número:** 3 **Clase:** Obstáculo **Mov. Campo necesitado:** Corte x1 **Pokémon cercanos:** Staryu **Información:** Es un trozo de madera hundido. Cuidado con sus bordes afilados
ROCA PEQUEÑA	**Número:** 2 **Clase:** Obstáculo **Mov. Campo necesitado:** Destruir x1 **Pokémon cercanos:** Finneon, Corsola **Información:** Las corrientes la han traído hasta aquí. Destruye este peligroso obstáculo
MUELLE SUB-MARINO	**Número:** 3 **Clase:** Zona ? **Mov. Campo necesitado:** Nado Abisal **Pokémon cercanos:** Mantine **Información:** Usa Nado Abisal para poder cruzar el cañón

¡Hazte con todos!

Zona: Mar de Porto 3

FINNEON	**Número:** 2 **Ranger Dex:** R-086 **Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua **Mov. Campo:** Destruir x1 **Información:** Ataca escupiendo burbujas y bolas de agua **Exp.:** 21 **Energía:** 240
CHINCHOU	**Número:** 1 **Ranger Dex:** R-088 **Grupo:** Eléctrico **Pokéayuda:** Recargar **Mov. Campo:** Recargar x2 **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas **Exp.:** 20 **Energía:** 260
MANTYKE	**Número:** 3 **Ranger Dex:** R-090 **Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua **Mov. Campo:** Placaje x1 **Información:** Ataca escupiendo burbujas **Exp.:** 21 **Energía:** 390
MANTINE	**Número:** 1 **Ranger Dex:** R-091 **Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua **Mov. Campo:** Nado Abisal **Información:** Nada con estilo y embiste para atacar **Exp.:** 18 **Energía:** 260
CORSOLA	**Número:** 3 **Ranger Dex:** R-093 **Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua **Mov. Campo:** Destruir x2 **Información:** Ataca lanzando burbujas por la boca **Exp.:** 25 **Energía:** 520
STARYU	**Número:** 2 **Ranger Dex:** R-094 **Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua **Mov. Campo:** Corte x1 **Información:** Ataca lanzando bolas extrañas y dando vueltas **Exp.:** 22 **Energía:** 288

3. EL NADO ABISAL DE MANTINE

Más arriba puedes cortar un Bloque de madera con Staryu. Si sigues por ahí entrarás a una zona nueva, y al final hay otro Bloque de Madera que Staryu debe cortar. Captura a Mantine, su Nado Abisal te permitirá cruzar el cañón submarino.



4. EL CAÑÓN SUBMARINO

Avanza al oeste, hasta llegar a un acceso al cañón submarino. Usa la habilidad de Mantine para poder atravesarlo, y sigue al oeste. En la nueva zona deberás rodear las corrientes marinas dirigiéndote primero al norte, luego al oeste y por fin al sur.



¡Hazte con todos!

Zona: Mar de Porto 4

CHINCHOU	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-088 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x2 ● **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 260
MANTINE	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-091 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Nado Abisal ● **Información:** Nada con estilo y embiste para atacar ● **Exp.:** 18 ● **Energía:** 260
CORSOLA	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-093 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Destruir x2 ● **Información:** Ataca lanzando burbujas por la boca ● **Exp.:** 25 ● **Energía:** 520

JEFE FINAL

Sharpedo

● **Energía:** 980 ● **Clase:** Agua
● **Ataque:** Nada a velocidad endiablada. Ataca embistiendo y mordiendo.

Sharpedo es un Pokémon muy rápido, que no dejará de atacarte a base de derribos. Por eso siempre hay que tener la línea de captura fuera de su alcance y no dejar de perseguirle mientras haga el derribo. Cuando suelte un grito, aléjate de sus fauces o sus dentelladas te harán mucho daño. Cuando veas que le queda poca vida empezará a dar varias dentelladas tras cada grito, pero entonces basta con alejarse de sus fauces.

5. LA GRAN CARRERA SUBMARINA

Por fin el Sharpedo no tiene escapatoria… ¡pero para ser tan pesado nada muy rápido! Deberás aprovechar las corrientes submarinas para impulsarte, así que empieza a coger velocidad en el sentido de las agujas del reloj, y poco a poco verás que te acercas al potente Sharpedo. Si lo haces bien, podrás alcanzarlo sin problemas. Captúralo para que te devuelva la llave. ¡Misión cumplida!





CONSEJOS

¡Misión cumplida! Rango Ranger 3

Al cumplir la misión, Barlow te asciende al Rango Ranger 3. A partir de ahora podrás usar las Pokéayudas de tipo Tierra y Acero. Entra al Glosario del juego para ver cómo se usan. Y sobre todo, ya puedes llevar hasta cuatro Pokémon contigo.



ESCALANDO EL BARRANCO PELIGRO

Tras ir a conocer la Unión Ranger, unos temblores sacudirán la Tierra. Tu misión será ir al Barranco Peligro a ver qué causa los temblores. Y por supuesto, poner fin a la situación.

1. DE CAMINO A LA UNIÓN RANGER

Tras visitar el Parque Altru y el Edificio Altru, Barlow te llama para pedirte que lleves a un Pokémon capaz de destruir un Gigaremo rojo. Para ello debes atravesar el Camino de la Unión. No te olvides de capturar un Bibarel por el camino.



¡Hazte con todos!

Zona: Camino Unión 1

SWELLOW	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-007 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x2 ● **Información:** Ataca lanzando ráfagas de viento y embistiendo ● **Exp.:** 45 ● **Energía:** 620
MAREEP	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R105 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Eléctrico ● **Mov. Campo:** Electrizar x1 ● **Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas ● **Exp.:** 40 ● **Energía:** 860
AIPOM	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-108 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Ataca embistiendo y lanzando rocas con la cola ● **Exp.:** 22 ● **Energía:** 281

CONSEJOS

Pokémon ocultos

Hay varios Pokémon ocultos en la zona. Los Pineco te caerán del cielo cerca del Árbol frondoso y al este de una casa. Puedes golpear con Placaje las Hierbas raras para enfrentarte a Oddish, así como el Árbol frondoso para capturar a Yanma.

¡Hazte con todos!

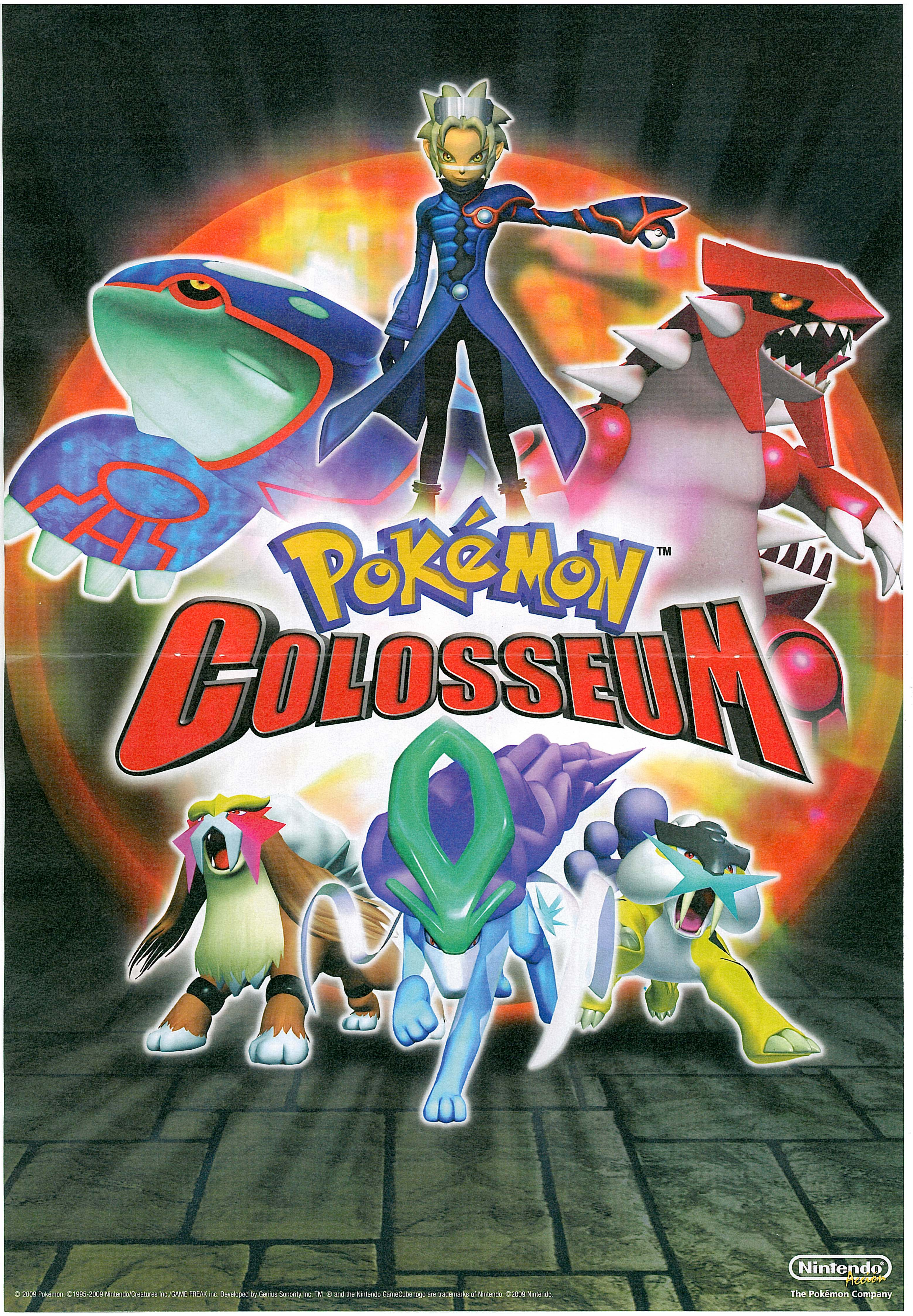
Zona: Camino Unión 2

BIBAREL	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-005 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Mojar x2 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua ● **Exp.:** 35 ● **Energía:** 560
SWELLOW	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-007 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x2 ● **Información:** Ataca lanzando ráfagas de viento y embistiendo ● **Exp.:** 45 ● **Energía:** 620
MAGNEMITE	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-062 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Eléctrico ● **Mov. Campo:** Recargar x2 ● **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas ● **Exp.:** 15 ● **Energía:** 180
GROWLITHE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-065 ● **Grupo:** Fuego ● **Pokéayuda:** Fuego ● **Mov. Campo:** Quemar x2 ● **Información:** Escupe brasas y embiste para atacar ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 252
PINECO	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-110 ● **Grupo:** Bicho ● **Pokéayuda:** Bicho ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Provoca explosiones con su cuerpo ● **Exp.:** 22 ● **Energía:** 338
SPEAROW	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-112 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x1 ● **Información:** Ataca batiendo sus alas para provocar ráfagas de aire ● **Exp.:** 30 ● **Energía:** 320
ODDISH	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-114 ● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta ● **Mov. Campo:** Corte x1 ● **Información:** Ataca lanzando sus hojas y liberando polen venenoso ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 300
YANMA	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-118 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x2 ● **Información:** Revolotea y ataca con ondas ultrasónicas y con ondas de choque ● **Exp.:** 22 ● **Energía:** 338

Pokémon™ Snap

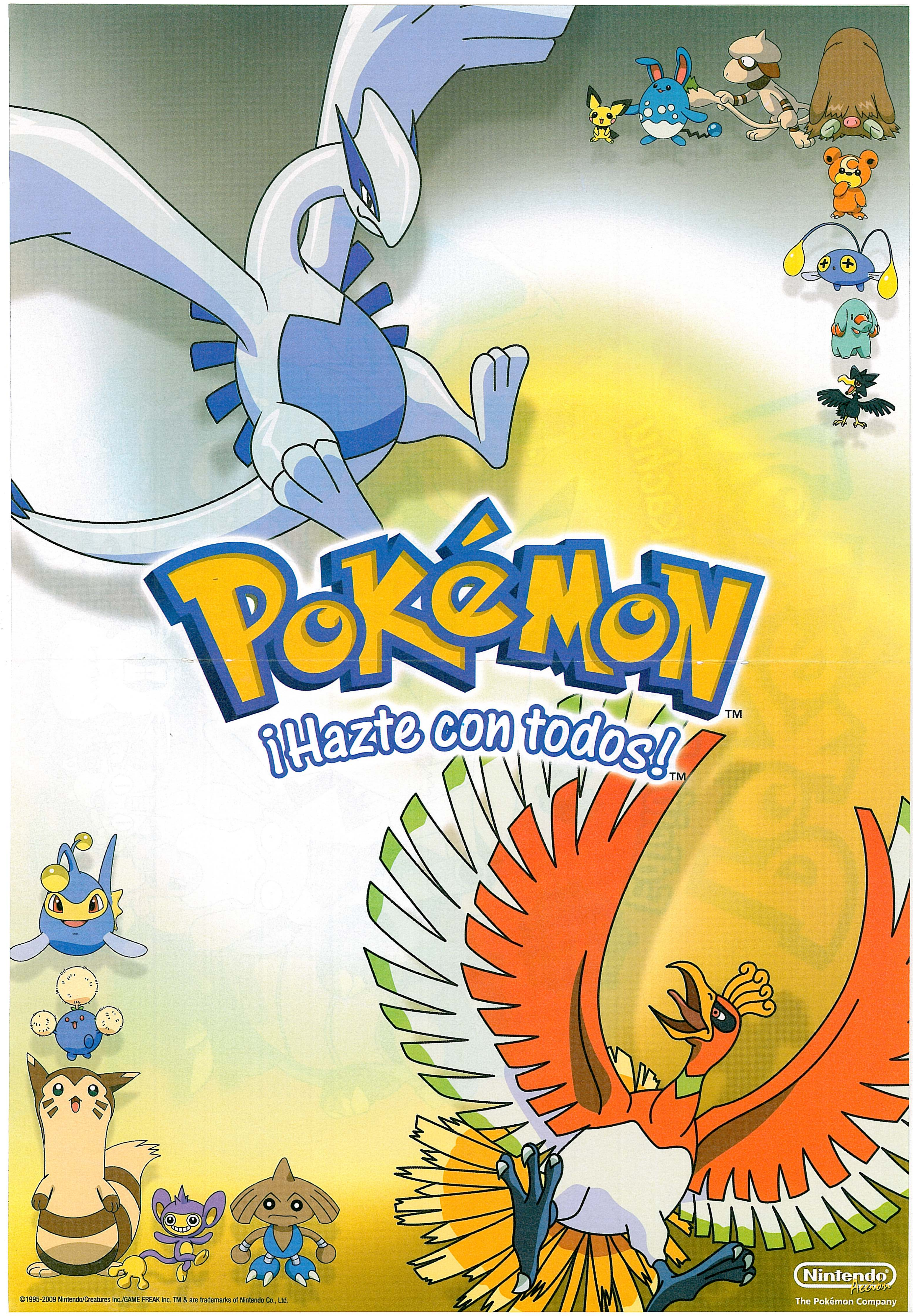


The Pokémon Company


POKÉMON™
COLOSSEUM
Nintendo® Acción
The Pokémon Company



POKéMON™
Edición Especial Pikachu™


POKÉMON
™
¡Hazte con todos!
™
Nintendo
Acción
The Pokémon Company

OBSTÁCULOS

Zona: Camino Unión	
HIERBA RARA	● **Número:** 2 ● **Clase:** Mimo Oddish ● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x1 ● **Pokémon cercanos:** Pineco, Aipom ● **Información:** Mata de hierba que tiembla si la tocas. Se dice que la han visto pasear de noche
ÁRBOL FRONDOSO	● **Número:** 1 ● **Clase:** Nido Yanma ● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x1 ● **Pokémon cercanos:** Pineco ● **Información:** Árbol robusto con ramas y hojas grandes. Puede que algún Pokémon se esconda en él
MUELLE	● **Número:** 1 ● **Clase:** Zona ? ● **Mov. Campo necesitado:** Surf ● **Pokémon cercanos:** Floatzel ● **Información:** Usa Surf para navegar por el río

2. LA REUNIÓN

En la Unión Ranger te esperan para que les demuestres cómo eliminar los Gigaremos, esas máquinas tan extrañas. Debes destruir el Gigaremo rojo con el movimiento Mojar x2 de Bibarel. El Prof. Gobios te lo agradece y pasa a describir el funcionamiento de estas máquinas: la clave está en su núcleo con forma de diamante oscuro, es lo que hipnotiza a los Pokémon. Luego la Top Ranger Estela te hace una serie de preguntas sobre el Equipo Pocalux, y con ello acaba la reunión.





3. TERREMOTO

Al día siguiente, Barlow te dice que debes volver a Ventópolis. Mientras atraviesas el Camino Unión, la tierra comienza a temblar... una señora sale preocupada de su casa, ¡un alpinista ha ido al Barranco Peligro y podría estar en apuros! Allí es donde tienes que dirigirte ahora, se trata de una nueva misión: ¡Busca el epicentro! Aunque quizá capturar al Bibarel de la zona pueda venirte bien...





4. A LO TARZÁN

Una enorme roca bloquea el camino hacia el este, ¡y no hay forma de destruirlas por ahora! No queda más remedio que ir atravesando el barranco, donde deberás valerte de las enredaderas y lianas para ir subiendo. Estas últimas hay que cortarlas para poder alcanzarlas: usa el Corte de Staravia. También puedes saltar entre barrancos gracias a las plantas muelle, una especie de hojas en el suelo en las que si te pones encima te mandan por los aires.





¡Hazte con todos!

Zona: Barranco Peligro 1	
STARAVIA	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-024 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x2 ● **Información:** Ataca embistiendo y lanzando remolinos ● **Exp.:** 34 ● **Energía:** 508
MAGNEMITE	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-062 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Eléctrico ● **Mov. Campo:** Recargar x2 ● **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas ● **Exp.:** 15 ● **Energía:** 180
PINECO	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-110 ● **Grupo:** Bicho ● **Pokéayuda:** Bicho ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Provoca explosiones con su cuerpo ● **Exp.:** 22 ● **Energía:** 338
SPEAROW	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-112 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x1 ● **Información:** Ataca batiendo sus alas para provocar ráfagas de aire ● **Exp.:** 30 ● **Energía:** 320
LARVITAR	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-120 ● **Grupo:** Tierra ● **Pokéayuda:** Roca ● **Mov. Campo:** Destruir x1 ● **Información:** Ataca lanzando piedras y rocas ● **Exp.:** 30 ● **Energía:** 416

CONSEJOS

Pokémon agresivos

Muchos de los Pokémon de la zona te embestirán nada más verte, como Gligar, Mankey o Pinsir. Otros te perseguirán para luchar contigo, como Staravia, Mawile o Pineco. Procura evitarlos.

5. NUEVA ZONA RUIDOSA

Tras ver como los dos Rampardos provocan los temblores, encuentras un camino un poco más arriba del barranco y hacia el este. En la siguiente zona el extraño ruido tiene mareados a los Pokémon, ¡encuentra los Gigaremos y destrúyelos! Para ello retrocede a la zona anterior y captura a Mawile, que con su movimiento Destruir x2 te puede ayudar. Deberás tirarte por las cornisas, y luego volver a subir con las enredaderas y plantas muelle para alcanzar ambos Gigaremos.





6. DERROTA A RAMPARDOS

Una vez destruidos los Gigaremos, podrás acceder a la zona donde los Rampardos provocan los temblores. Las excusas que presenta el miembro del Equipo Pocalux no nos convence, así que nos envía uno de los Rampardos al ataque. Barlow se encargará de uno, tú del otro. Cuando los capturéis, el miembro del Equipo Pocalux saldrá huyendo. Tras ir a aliviar a la pobre señora del Camino Unión, Barlow dice que la misión ha acabado, ¡has ganado un ascenso!







JEFE FINAL

Rampardos

- **Energía:** 3200 • **Clase:** Roca
- **Ataque:** Lanza piedras para atacar y embiste con la cabeza, dura como una piedra

Rampardos tiene una enorme cantidad de energía; lo mejor que puedes hacer es ir capturándolo poco a poco. Ten mucho cuidado con sus embestidas y lanzamientos de rocas, cuando suelte un grito aparta la línea de captura de su frontal, o te hará 10 puntos de daño. Cuando comience a provocar avalanchas de rocas, levanta por completo el stylus, y hazle una redada entre roca y roca para no perder la energía que ya robaste al Pokémon. Lo mejor es usar Pokéayudas de tipo Tierra, Acero o Agua, y llevar un buen par de Magnemite para recuperar energía.

OBSTÁCULOS

Zona: Barranco Peligro	
PEDRUSCO	• **Número:** 1 • **Clase:** Obstáculo • **Mov. Campo necesitado:** Destruir x4 • **Pokémon cercanos:** - • **Información:** No hay muchos Pokémon capaces de romper un pedrusco tan duro como este
RAMA	• **Número:** 2 • **Clase:** Obstáculo • **Mov. Campo necesitado:** Corte x1 • **Pokémon cercanos:** Staravia, Pinsir • **Información:** Es gruesa y se puede cortar para trepar por ella. Debería aguantar bastante peso
GIGAREMO	• **Número:** 2 • **Clase:** Ruido • **Mov. Campo necesitado:** Destruir x2 • **Pokémon cercanos:** Mawile • **Información:** Máquina tétrica que hace un ruido horrible. Parece sacar energía del grupo Elétrico
ROCAZA	• **Número:** 1 • **Clase:** Mimo Geodude • **Mov. Campo necesitado:** Mojar x1 • **Pokémon cercanos:** Bibarel • **Información:** Una roca redonda que suele escasear cerca del agua.
ROCA DURA	• **Número:** 2 • **Clase:** Mimo Graveler • **Mov. Campo necesitado:** Mojar x2 • **Pokémon cercanos:** Bibarel • **Información:** Una roca grande y pesada de las que suelen despeñarse en las montañas.



¡Hazte con todos!

Zona: Barranco Peligro 2

STARAVIA	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-024 • **Grupo:** Volador • **Pokéayuda:** Volador • **Mov. Campo:** Corte x2 • **Información:** Ataca embistiendo y lanzando remolinos • **Exp.:** 34 • **Energía:** 508
CHERRIM	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-048 • **Grupo:** Planta • **Pokéayuda:** Planta • **Mov. Campo:** Placaje x2 • **Información:** Ataca dispersando hojas y semillas • **Exp.:** 80 • **Energía:** 1150
MAGNEMITE	**Número:** 3 • **Ranger Dex:** R-062 • **Grupo:** Eléctrico • **Pokéayuda:** Eléctrico • **Mov. Campo:** Recargar x2 • **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas • **Exp.:** 15 • **Energía:** 180
PINSIR	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-123 • **Grupo:** Bicho • **Pokéayuda:** Bicho • **Mov. Campo:** Corte x2 • **Información:** Ataca embistiendo con sus largos cuernos • **Exp.:** 61 • **Energía:** 1450
NUMEL	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-124 • **Grupo:** Fuego • **Pokéayuda:** Tierra • **Mov. Campo:** Quemar x1 • **Información:** Ataca escupiendo brasas y bolas de fuego • **Exp.:** 31 • **Energía:** 448
MANKEY	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-126 • **Grupo:** Lucha • **Pokéayuda:** Lucha • **Mov. Campo:** Destruir x1 • **Información:** Se enfada fácilmente y se revuelve. Trata de capturarlo justo después • **Exp.:** 31 • **Energía:** 384
GLIGAR	**Número:** 3 • **Ranger Dex:** R-128 • **Grupo:** Tierra • **Pokéayuda:** Volador • **Mov. Campo:** Destruir x2 • **Información:** Revolotea y ataca embistiendo y cortando • **Exp.:** 32 • **Energía:** 448
MAWILE	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-130 • **Grupo:** Acero • **Pokéayuda:** Acero • **Mov. Campo:** Destruir x2 • **Información:** Ataca lanzando trozos magnéticos y además muerde • **Exp.:** 34 • **Energía:** 480

¡Hazte con todos!

Zona: Barranco Peligro 3

STARAVIA	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-024 • **Grupo:** Volador • **Pokéayuda:** Volador • **Mov. Campo:** Corte x2 • **Información:** Ataca embistiendo y lanzando remolinos • **Exp.:** 34 • **Energía:** 508
CHERRIM	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-048 • **Grupo:** Planta • **Pokéayuda:** Planta • **Mov. Campo:** Placaje x2 • **Información:** Ataca dispersando hojas y semillas • **Exp.:** 80 • **Energía:** 1150
MAGNEMITE	**Número:** 3 • **Ranger Dex:** R-062 • **Grupo:** Eléctrico • **Pokéayuda:** Eléctrico • **Mov. Campo:** Recargar x2 • **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas • **Exp.:** 15 • **Energía:** 180
PINSIR	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-123 • **Grupo:** Bicho • **Pokéayuda:** Bicho • **Mov. Campo:** Corte x2 • **Información:** Ataca embistiendo con sus largos cuernos • **Exp.:** 61 • **Energía:** 1450
NUMEL	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-124 • **Grupo:** Fuego • **Pokéayuda:** Tierra • **Mov. Campo:** Quemar x1 • **Información:** Ataca escupiendo brasas y bolas de fuego • **Exp.:** 31 • **Energía:** 448
MANKEY	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-126 • **Grupo:** Lucha • **Pokéayuda:** Lucha • **Mov. Campo:** Destruir x1 • **Información:** Se enfada fácilmente y se revuelve. Trata de capturarlo justo después • **Exp.:** 31 • **Energía:** 384
MAWILE	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-130 • **Grupo:** Acero • **Pokéayuda:** Acero • **Mov. Campo:** Destruir x2 • **Información:** Ataca lanzando trozos magnéticos y además muerde • **Exp.:** 34 • **Energía:** 480
ARON	**Número:**2 • **Ranger Dex:** R-131 • **Grupo:** Acero • **Pokéayuda:** Acero • **Mov. Campo:** Placaje x1 • **Información:** Su cabeza es de hierro y embiste con ella para atacar • **Exp.:** 30 • **Energía:** 416

CONSEJOS

¡Misión cumplida! Rango Ranger 4

Al cumplir la misión, Barlow te ascenderá al Rango Ranger 4. A partir de ahora podrás usar las Pokéayudas de tipo Veneno, Fantasma, Psíquico y Siniestro. Entra al Glosario para ver cómo se usan. Y sobre todo, ya puedes montar en Doduo salvajes.



¡Hazte con todos!

Zona: Barranco Peligro 4

GEODUDE	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-041 • **Grupo:** Roca • **Pokéayuda:** Roca • **Mov. Campo:** Destruir x1 • **Información:** Ataca lanzando piedras • **Exp.:** 13 • **Energía:** 126
GRAVELER	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-042 • **Grupo:** Roca • **Pokéayuda:** Roca • **Mov. Campo:** Destruir x2 • **Información:** Ataca lanzando piedras y rocas • **Exp.:** 30 • **Energía:** 747
RAMPARDOS	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-085 • **Grupo:** Roca • **Pokéayuda:** Roca • **Mov. Campo:** Placaje X5 • **Información:** Ataca lanzando piedras • **Exp.:** 85 • **Energía:** 3200

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Este mes Darkrai y la nueva edición Platino están en lo más alto del "top" de dudas. Menos mal que Oak ya sabe "lo de Pokémon Ranger: Sombras de Almia", y que lee Nintendo Acción (y sabe contestar a la pregunta que todos esperáis sobre Platino). Seguid poniendo a prueba a nuestro Profe, que él se motiva con estas preguntas tan difíciles. El mes que viene nos vemos. Chao!

ESPEON Y UMBREON EN LA EDICIÓN ROJO-FUEGO

Hola, me llamo Miguel Ángel y soy de Alicante.

1.- ¿Puede decirme cómo se consigue a Espeon y Umbreon en el Rojo Fuego? En internet dice que es por amistad, de día o de noche... pero en el rojo siempre es de día y mi Eevee con máxima amistad no evoluciona. ¿Me podría contestar? Gracias.
Sí, es así como dices, pero sólo puedes hacerlo en Rubí o Zafiro y después transferirlo al Rojo-Fuego.

Miguel Ángel Ferrer Ramírez
Email.

ENTRAR EN EL PARQUE COMPI

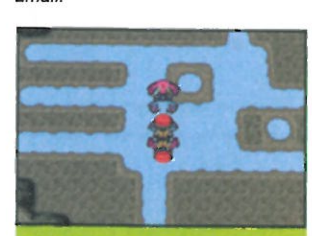
Hola, es la primera vez que escribo y tengo 8 años; he sido fan de Pokémon desde los 6. Me gustaría que respondiera a mis preguntas. Gracias por todo.

1.- ¿Cuándo podré entrar en el Parque Compi?
Cuando completes el juego venciendo en la Liga Pokémon.

2.- ¿Sin Masterball es posible capturar a Mesprit? Si lo sabe por favor dígamelo.
Sí, claro que es posible... aunque no hay ningún truco para lograrlo. Usa diferentes tipos de bolas e inténtalo varias veces.

3.- ¿Cree que es difícil pasarse el juego de Pokémon Ranger 2?
Es más largo que la primera parte pero no es un juego complicado. El sistema de captura de Pokémon ha sido mejorado notablemente y ya no tendremos que sufrir tanto como en la primera entrega para conseguir capturar a ciertos Pokémon.

José
Email.


MESPRIT. Lo encontrarás fácilmente en su lago favorito, pero de eso a capturarlo... ¡hay un gran trecho amigo! Si no tienes Másterball, usa otras.

POKéMON AL NIVEL 50

Hola, profesor Oak, quería que me contestara a una pregunta.

1.- ¿Cuántas medallas necesito para que me obedezcan al nivel 50? Eso es todo. Gracias y adiós.
Pues sería más fácil responder sabiendo de qué juego me hablas... pero consigue 5 medallas y con eso te servirá.

Fermín.
Email.

PESCAR A DRATINI

Hola, profesor, mi nombre es Juan y tengo 12 años, soy un gran fan de la revista, me la compro todos los meses. Agradecería que publicaran mis siguientes preguntas, ya que suelo enviar cartas que no contestan. Ahí van las preguntas:

1.- ¿Qué caña me recomienda para pescar a Dratini y a Dragonair en el Monte Corona?
La supercaña.

2.- ¿Dónde se encuentran los objetos Pañuelo Amarillo y Piedra Alba?
El primero en la Ciudad Pradera y el segundo en el Monte Corona, con la habilidad Recogida.

3.- ¿Cómo se captura a Darkrai?
No se le puede capturar, sólo se le puede conseguir como regalo en algún evento o transfiriéndolo a través de «Pokémon Ranger: Sombras de Almia».

4.- ¿Hay alguna manera de capturar a Arceus sin el truco de la Flauta Celeste?
De momento, no.

5.- Y para terminar, ¿sabe cuándo se ve la Isla Espejismo en el Pokémon Rubí y Zafiro?.


ISLA ESPEJISMO. ¡Lo que hay que hacer para recoger una baya!

No hay nada especial que se pueda hacer para que aparezca, es cuestión de suerte y no dejar de intentarlo. Visita el lugar a menudo en diferentes días hasta que la veas aparecer.

Juan Gómez-Martinho
Email

BUSCANDO POKéMON

Hola, es la primera vez que escribo y me gustaría que me

contestara. 1.- ¿En Pokémon Perla cómo se consiguen los siguientes Pokémon? Gliscor, Mamoswine, Magnezone, Rhyperior, Gallade, Dusknoir.

Ninguno aparece en estado salvaje, pero puedes localizarlos evolucionando a otros Pokémon que sí aparecen. Toma nota de ellos en este listado:

- **Gliscor:** Evoluciona de Gligar al subir de nivel entre las 8 de la tarde y las 4 de la mañana con el Colmillagudo.
- **Mamoswine:** Evoluciona de Piloswine cuando sube de nivel si ha aprendido Poder Pasado.
- **Magnezone:** Evoluciona de Magneton al subir de nivel en el Monte Corona.
- **Rhyperior:** Evoluciona de Rhydon al intercambiarlo a otra consola llevando Protector encima. Recuerda que el Protector lo puedes encontrar en la Ruta 228.
- **Gallade:** Evoluciona de Kirlia; ten en cuenta que si es macho evoluciona con la Piedra Alba.
- **Dusknoir:** Evoluciona de Dusclops cuando lo transfieres a otra consola con Telaterrible.

Pedro Rivas Riveira
Email

CONSEGUIR A DARKRAI

Hola, me llamo Carlos. Es la primera vez que escribo y me gustaría que me respondiese.

1.- ¿Por qué desapareció la revista Pokémon?
Bueno, la "dejamos descansar" para ofreceros otros productos igual de apetecibles. Pero lo mejor es que ahora ha vuelto, y aún con más fuerza.



DARKRAI. Si no pudiste atraparlo anteriormente, ahora puedes hacerlo con la segunda parte de «Pokémon Ranger».

2.- En la revista anterior decía que a Darkrai sólo se le conseguía en los eventos de Nintendo, pero se puede transferir de «Pokémon Ranger 2». Si completas la misión "libera la torre", que se descarga por Wi-Fi, puedes enviar a Darkrai a Perla y Diamante.
Cuando informé de esto, recuerdo que todavía no estaba a la venta «Pokémon Ranger: Sombras de Almia». En efecto, es así como dices, ahora podemos disfrutar del poder de nuestro Darkrai sin descargarlo en eventos.

Carlos Ramos Medina
Email.

MISIONES EXTRA

Hola, querido Profesor. Sólo tengo una pregunta para usted.

1.- ¿Qué día son las misiones de Dialga, Palkia y Shaymin en el Pokémon Ranger: Sombras de Almia?
Cuando Nintendo lo comunique lo sabréis, de momento no hay fecha para ninguno y ni siquiera sabemos si hay una misión para cada uno de ellos... Si es que acaba de salir, vamos a dar tiempo a que todos se lo compren, ¿no?

Jaime García
Email

ATRAVESAR LA CALLE VICTORIA

Hola, Profesor, quería preguntarle algunas dudas que tengo. ¡¡¡Muchas gracias profesor, espero que me responda!!!

1.- ¿Cómo puedo entrar en el parque Compi?
Cuando completes el juego...y es la segunda vez que me lo preguntáis este mes.

2.- ¿Cómo paso la Calle Victoria?
No es la primera vez que lo explico, pero intentaré resumirte el camino de nuevo. Desde la entrada avanza y cruza tres puentes, allí verás un lugar donde puedes usar Treparrocas para continuar por abajo. Sigue avanzando hacia la izquierda para encontrar unas escaleras por las que subir de nuevo. Continúa hasta ver otras escaleras, sube por ellas y sal de la cueva por la salida que ves. Continúa hacia el sur y tendrás que empujar unas rocas para poder pasar. Allí encuentras un anciano, derrótale y baja por las escaleras que hay detrás. Cruza el puente de la derecha y baja con Treparrocas de nuevo. Sigue el único camino que hay hasta cambiar de zona y entonces continúa a la derecha para entrar en el agua. Aquí pégate a la derecha y ve hacia el norte. Arriba del todo encontrarás una cascada, usa la habilidad correspondiente para poder subir. Ahora continúa hacia la izquierda pasando otra zona con agua y verás unas escaleras. Desde ellas podrás pasar por debajo de un puente, continúa al sur y ve un poco a la derecha para poder usar Treparrocas. Ahora cruza el puente por arriba y sigue al norte para encontrar la salida.

DE ACUERDO, SI COMPLETAS LA MISIÓN "LIBERA LA TORRE" EN «POKÉMON RANGER 2», PUEDES CONSEGUIR A DARKRAI, Y ENVIARLO A «POKéMON DIAMANTE Y PERLA»

3.- ¿Cómo llego a Zona Descanso?
Tienes que completar el juego, cuando viajes a la zona Batalla podrás llegar fácilmente.

4.- ¿Cómo puedo entrar en el templo de Ciudad Pontevedra?
¿Ciudad Pontevedra?, ¿y no será Ciudad Puntaneva?... Si es así, debes completar primero el juego ganando la Liga. Si te acercas en ese momento al templo, te dejarán entrar con tranquilidad.



LA CALLE VICTORIA. Es fácil perderse en el interior de esta cueva, pero recuerda que siempre que encuentres algún personaje delante es que vas por el buen camino.

Maria Aragón Herrera
Email

ENCONTRAR MALLA BALL

Hola, profesor, me llamo Airan tengo 12 años y soy de Tenerife. Es la primera vez que escribo y me gustaría que eligiera mi carta. Tengo todas las ediciones de Pokémon y tengo unas dudas sobre Pokémon Diamante:

1.- ¿Se pueden tener muchas Malla ball?, ¿dónde las puedo conseguir?
Las puedes comprar en Tiendas Pokémon, en la Ruta 222, Ciudad Pirita y en Pueblo Aromaflor.

2.- ¿Sabe si la Moviplaya pasará algún año por canarias?
Como he dicho otras veces este evento no depende de nosotros, así que no te puedo decir.

3.- Quiero pasarme la liga y tengo un Infernape al nivel 72, Dialga al nivel 69, un Alakazam al nivel 65, un Lucario al nivel 61, un Gyarados al nivel 59 y un Tentacruel al nivel 55. ¿Cree que debería subir más de nivel a mis Pokémon?
Con esos Pokémon y a ese nivel puedes pasarte la Liga. Como siempre, dependerá de los ataques que tengas, de los objetos que lleves y también un poco de la suerte.

4.- ¿Dónde puedo conseguir a Feebas?, ¿y a Hippowdon?
Feebas, pescando en el Monte Corona e Hippowdon en Ruta 228.

5.- ¿Dónde se consigue a los shinys?
Cualquier Pokémon puede aparecer de color en cualquier sitio, pero la probabilidad es muy baja, así que no hay ningún truco especial para conseguirlos.


POKÉMON PLATINO. Esta nueva versión traerá muchas novedades...paciencia, ya queda menos... llega en mayo.

6.- Y la última ¿cuando saldrá Pokémon platino en España?
Como podrás leer en el avance especial que publica Nintendo Acción, la fecha confirmada de lanzamiento es mayo. Ni te imaginas lo cargado que viene de novedades esta edición Platino.

Airan Sánchez Brito
Email.

BUSCANDO POKéMON

Profesor Oak, me gustaría que me respondiera a esta duda que tengo en la edición Diamante:

1.- ¿Dónde se puede encontrar un Porygon Z, un Aerodactyl y un Misdreavus en el juego de Pokémon Diamante? Gracias, espero su respuesta.

- **Porygon Z:** No aparece salvaje a lo largo del juego, sino que evoluciona de Porygon 2 al transferirlo a otra consola con el Discoxtraño.
- **Aerodactyl:** Lo encuentras en el museo de la Mina Pirita, pero ya sabes que tienes que llevar el Ámbar Viejo.
- **Misdreavus:** En la edición Perla aparece en el Bosque Vetusto y La Torre Perdida; en Diamante no aparece, y debes transferirlo.

Antonio Cabrera.
Email

HO-OH EN PERLA O DIAMANTE

¡Hola, profesor! Me llamo Roger y soy un gran fan de Pokémon. Tengo unas cuantas preguntas acerca de algunos juegos (¡Ah, por cierto, felicidades por volver a realizar el consultorio de ésta revista!). Muchas gracias.

1.-En el número de diciembre de 2008 dijo que no se podía conseguir a Darkrai de ninguna otra forma que con eventos especiales, pero con las misiones especiales de Pokémon Ranger 2 se puede conseguir. Por lo menos, yo lo he hecho...
Sí, yo también, pero cuando escribí eso todavía no había salido el juego a la venta y sólo existía la posibilidad de conseguirlo por evento (segunda vez que lo digo).

2.- Cuando intento intercambiar a Darkrai por la GTS, me dice que tiene una cinta especial y que no lo puedo intercambiar, tanto el de evento especial Nintendo como el de Pokémon Ranger 2. ¿A qué se debe?
Pues a que Darkrai es muy especial... ¿y porqué quieres desprenderte de él?


HO-OH. El único modo de conseguirlo en DS es pasarlo de GBA, pero es que allí tampoco era fácil hacerse con él...

3.- ¿Dónde o cuándo puedo conseguir a Ho-oh en las ediciones Perla y Diamante o en los juegos de Game Boy Advance, profesor?
En Perla y Diamante, puedes transferirlo desde GBA a través del Parque Compi. En GBA puedes conseguirlo si lo transfieres desde Pokémon Colosseum a Rojo-Fuego o Verde-Hoja.
Roger Navalles Corbella
Barcelona

PORYGON NO APARECE

Hola, profesor Oak. Me llamo Jaume Villadelprat Fabregat, vivo en Barcelona y tengo 10 años. Gracias, espero vuestra respuesta.

1.- Me gustaría saber dónde está la torre del tiempo.
En el Pokémon Perla.

2.- ¿Salé algún Porygon en el Perla?
No, sólo puedes conseguirlo si lo transfieres desde Game Boy Advance en el Parque Compi.

3.- ¿Dónde estará este verano el evento Moviplaya?
Hasta que no se acerque el verano no tenemos ni idea... es que todavía estamos en invierno, ¿o tú ya tienes calor?

Jaume Villadelprat Fábregat.
Barcelona

EL MANANTIAL LUMINOSO

Hola, profesor Oak me llamo Guillermo Lorente Cañas y tengo 11 años, me encanta la revista y le felicito por ella. Es la primera vez que le escribo y me gustaría que me contestara a estas dudas gracias por contestarme:

1.- He visto videos en los que había un huevo llamado huevo malo, ¿se puede conseguir?, ¿sale de ahí algún Pokémon shiny?
Si no maltratas tu juego con aparatos raros nunca te aparecerá un "huevo malo", así que tranquilo.

2.- En Pokémon Esmeralda, ¿te puede salir cuando los buscas a Groudon y a Kyogre shiny?
En teoría sí, pero piensa que la probabilidad es bajísima....

3.- En Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja, ¿hay algún lugar en especial donde aparezca uno de los tres perros legendarios?
No, su localización es completamente aleatoria una vez que completas la liga.


MANANTIAL LUMINOSO. Aquí podrás evolucionar los Pokémon, pero no a los protagonistas de la aventura.

4.- En «Pokémon Mundo Misterioso Exploradores de la Oscuridad», ¿se puede hacer evolucionar a los Pokémon protagonistas?
A los protagonistas no, al resto ya sabes que en el Bosque Misterio encuentras el Manantial Luminoso una vez que completas el juego.

Guillermo Lorente Cañas.
Email.

HEMOS CONSEGUIDO CONFIRMAR LA FECHA DE LANZAMIENTO DE LA ESPERADA NUEVA ENTREGA PLATINO. SERÁ FINALMENTE EN MAYO, Y CON MUCHAS SORPRESAS

BUSCANDO POKéMON

Hola profesor Oak quiero que me responda a la siguiente pregunta.

1.- ¿Cómo puedo conseguir a Deoxys, Lugia, Mew, Mewtwo, Celebi, Moltres, Zapdos, Articuno y Ho-oh sin evento en Esmeralda?
Sin eventos y sólo con tu juego no puedes conseguirlos. El único modo es pasarlos desde algún cartucho Rojo-Fuego o Verde-Hoja que los tenga. NO hay ningún otro modo.

Jesús López Martín
Email.

CAPTURAR POKéMON EN SOMBRAS DE ALMIA

¡Hola, prof. Oak! Me llamo Pol, vivo en l'Escala (Costa Brava) y tengo 11 años. Soy un gran fan de la revista y me la compro cada mes. Esta es la séptima vez que les escribo y aún no me han contestado. Me haría muchísima emoción que me respondieran esta vez porque tengo algunos problemas. Espero que publique mis preguntas y mi más sincera enhorabuena por la revista (me hace mucha ilusión que haya vuelto con un especial sobre mis dos juegos favoritos: Pokémon Ranger 2 y Pokémon Platino) Bueno ahí van las preguntas.

1.- En Pokémon Ranch cuando quiero transferir a Heatran o a Giratina me dice: "Vaya el Pokémon ha vuelto eso es que te tiene mucho afecto" o algo así, ¿por qué me lo dice?, ¿cómo puedo transferir a esos Pokémon?

Si no te deja, es que no puedes... los Pokémon que hayas transferido a Wii sólo pueden volver al mismo juego del que han salido (ya que puedes meter Pokémon de 8 juegos diferentes). Además hay Pokémon que tienen movimientos especiales que si son únicos en tu juego no te dejarán transferirlos.

2.- ¿Hay alguna manera de entrar en la Taberna Bahía? Si la hay, ¿cuál es?

Tienes que cantar "Asturias, patria querida" justo cuando estés delante de la puerta... y si no se abre así, es que no se puede... Bromas aparte, la verdad es que no se puede entrar.

3.- En Pokémon Ranger 2 cuando intentas atrapar a un Pokémon y haces un círculo cerrado a su alrededor, ¿qué pasa si lo dejas con uno y no haces más?, ¿se añade "energía" a la barra de debajo del Pokémon, o se tiene quee volver a empezar como en el Ranger 1?

El sistema de captura es algo diferente; como bien dices, en el Pokémon Ranger anterior debías empezar de cero si se cortaban los círculos antes de terminar. Ahora no, ahora permanecerá la barra llena (aunque irá bajando lentamente) pero sin necesidad de repetir todo el proceso... Ahora es mucho más divertido y menos estresante.

4.- ¿Hay alguna posible fecha concertada para el lanzamiento de Pokémon Platino en España? Si la hay, ¿Cuál es?

Acabamos de avanzárselo a un compañero entrenador. Finalmente llegará en mayo a tu DS. Echa un ojo a la Nintendo Acción.



SOMBRAS DE ALMIA. El nuevo sistema de captura es mucho más estable que el anterior.

Pol Muñoz Pastor
Email.

ATRAPAR A DARKRAI Y ATAQUES DE LUCARIO

Hola, profesor. Me llamo Jose y esta es la primera vez que escribo, gracias por ponerla en la revista. Ahí van las preguntas:

1.- No pude conseguir a Darkrai en el último evento de Moviplaya. Mi pregunta es ¿se hará otro Moviplaya en 2009 para conseguirlo? ¿O se puede enviar el juego a algún sitio?

Puede que más adelante se haga otro evento de características similares a Moviplaya, pero puedes conseguirlo si lo transfieres desde «Pokémon Ranger: Sombras de Almia» al completar una misión especial. Se lo hemos dicho a algunos entrenadores este mes, pero no me importa repetirlo.

2.- ¿Puede poner la lista de ataques de Lucario?

No, que sí hombreeee, que es broma... La tienes arriba.

ATAQUES DE LUCARIO

Ataque	Nivel
Pulso Umbrío	-
Ataque Rápido	-
Profecía	-
Detección	-
Garra Metal	-
Contador	6
Palmeo	11
Amago	15
Ataque Óseo	19
Eco Metálico	24
Yo Primero	29
Danza Espada	33
Esfera Aural	37
A Bocajarro	42
Pulso Dragón	47
Velocidad Extrema	51

3.- ¿Cuando saldrá Pokémon Platino?

Hombre, me alegro que me hagas esa pregunta, así puedo decir todavía más veces que en la Nintendo Acción de este mes destapamos la fecha de estreno.

Jose.
Email

PROBLEMAS CON EL PARQUE COMPI

¡Hola, profesor! Me llamo Álvaro. Tengo ocho años. Es el primer e-mail que mando. Tengo unas dudas sobre el Pokémon Diamante. A ver si me respondes en la próxima revista.

1.- ¿Cómo se consigue a Deoxys en Diamante?

Sólo si lo transfieres desde GBA a través del Parque Compi.

2.- ¿Qué hay que hacer para conseguir Pokémon de Hoenn y así luchar en el parque Compi?

En el Parque Compi no luchas, si conectas juegos de GBA en la Nintendo DS podrás transferir Pokémon de los anteriores juegos a Diamante o Perla. En el parque Compi atraparás a los Pokémon que transfieras. Espero que con esto te haya quedado bastante más claro.

Álvaro Moreno Betancor
Email.

DUDAS SOBRE RÁNGER 2 Y DEMÁS

Hola, profesor Oak. Me llamo Cristian, tengo 11 años, llevo siguiéndoos desde hace tantos números que ya ni me acuerdo desde cual. Esta es la primera carta que te escribo y espero que me la contestes. Muchas gracias.

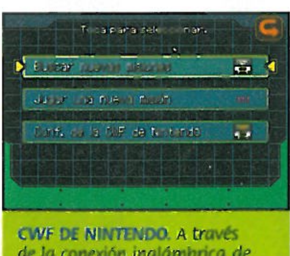
1.- Además de las misiones de Riolu y el huevo de Manaphy, ¿se podrán descargar más misiones o es sólo hasta el 14 de febrero como las dos anteriores?

En principio deberían aparecer más misiones más adelante, pero todavía no hay fecha definitiva... cuando Nintendo lo anuncie vosotros seréis los primeros en conocerlo.

2.- Y por último, pero no menos importante, ¿se podrán descargar juegos de Pokémon con la tarjeta SD de la Nintendo DSi cuando salga a la venta?

La idea es que puedas descargarte juegos a través de un servidor propio, y que puedas almacenarlos en la tarjeta SD. Que sean juegos de Pokémon supongo que será cuestión de tiempo... Quizá no se trate de juegos tan largos y complejos como las ediciones Diamante o Perla, pero sí estamos seguros de que serán del estilo Pokémon Dash o Pokémon Ranch, algo parecido. Eso sí, que quede claro que son meras especulaciones, y que de momento no hay ningún anuncio. Y también que no serán multiregión. Así que espera a que la DSi llegue aquí.

Cristian
Email.



CWF DE NINTENDO. A través de la conexión inalámbrica de Nintendo podrás descargarte nuevas misiones en Pokémon Ranger: Sombras de Almia.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK

¡¡TODAS LAS CLAVES PARA HACER MÁS FUERTES A TUS POKéMON!!

EL TRUCO DEL ESFUERZO

En esta guía aprenderás una de las formas para lograr que las estadísticas de tus Pokémon sean más altas. Se ha dicho que los Carameloraros suben el nivel de los Pokémon pero los hace más débiles. Hemos comprobado que esto no siempre es cierto...

PRIMEROS PASOS

Para que este truco funcione, debes seguir todas nuestras explicaciones, sin tomar atajos y sin saltarte nada. Vamos a hacer que un Pokémon se vuelva más poderoso, sin subirlo de nivel.

En primer lugar, ve a la **Ruta 210**, a la zona de hierba que se encuentra justo al principio según entras a la ruta desde **Pueblo Caelestis**. Allí deberás capturar a un Pokémon al nivel 25. Puede ser Psyduck, Machop, Noctowl o Meditite, pero debe estar al nivel 25.

¿Ya está capturado? Venga, que hay prisa. Si aún no los tienes, toma una pista. ¿Es de noche? Pues usa una Ocaso Ball, que seguro que ayuda. Bueno, ahora que por fin tienes a tu Psyduck (ya hemos dicho que sirve cualquiera al nivel 25), no lo uses en batalla bajo ningún concepto. Bueno, sí, pero sólo cuando te digamos. Mejor ponlo en la sexta posición de tu equipo por el momento (sácalo del PC si es necesario).

Ahora entra en los detalles de Psyduck, y concretamente en sus estadísticas. Apunta su Velocidad y PS en un papel, y escribe a su lado "Antes".

Dirígete a la **Ruta 201**. En esta ruta es fácil enfrentarse a Starly salvajes, que salen en la mitad de los casos. Además, los Starly se encuentran a niveles muy bajos y tu Psyduck podrá derrotarlos con facilidad sin ganar mucha experiencia con ello (tampoco queremos subirlo de nivel en todo caso).

Bien, ahora ya puedes poner a Psyduck en la primera posición de tu equipo. Adéntrate en la zona de hierba y camina hasta que te aparezca un Pokémon salvaje. ¡¡Es un Bidoof!! Huye. ¿Puedes derrotarlo con otro Pokémon? ¿No? Huye.

¡¡Es un Starly!! Muy bien, haz que Psyduck lo derrote, que no debería costarle demasiado. ¿Ya? Pues tenenemos malas noticias: debes derrotar a otros 15 Starly. Los 16 que derrotes en total no deberían entregarle a Psyduck más de 512 puntos de experiencia, lo cual es poco para el tiempo que se pierde en derrotarlos, y en ningún caso harán que Psyduck suba al nivel 26, lo cual no nos interesa.

Ahora que nuestro Psyduck se lo ha pasado bien con los Starly, ve al **Centro Pokémon** más cercano. Una vez allí, ve directamente al PC y deposita a Psyduck en una Caja. Esto sirve

MIRA ESTAS PISTAS

El Poké-reloj te puede ayudar

Si tienes problemas para llevar la cuenta de los Starly derrotados, siempre puedes usar la función Contador del Poké-reloj. Esta función se consigue hablando con la dependienta del segundo piso del centro comercial de Ciudad Rocavelo. Sencillamente pulsa el botón tras cada batalla y así conseguirás no perderte entre tanto Starly.

Recalcula las estadísticas

No sólo se recalculan las estadísticas dejando al Pokémon en el PC. También se recalcularán si lo subes de nivel o le das una vitamina. Pero dejarlo en el PC no sólo es más sencillo y barato, sino que además no altera nada en el estado del Pokémon, lo cual juega a nuestro favor en el experimento.



Psyduck al nivel 25. ¿Te ha salido ya Psyduck al nivel 25? Recuerda que es muy importante que salga a este nivel y no a otro.

para que el juego recalcule las estadísticas de Psyduck.

Vuelve a coger a Psyduck. Sal del PC y mira sus estadísticas. Si lo has hecho bien, es decir, si has derrotado a 16 Starly, su estadística de Velocidad debería ser más alta. ¿Cuánto? Pues un punto. No parece mucho, pero pronto te parecerá más.

¿Te sobra el tiempo? Bien, coge a Psyduck, ve a la **Ruta 201** y derrota esta vez a 16 Bidoof. Luego déjalo en el PC, sácalo y fíjate en sus PS. Si lo has hecho bien, deberían haber subido un punto. ¡¡Y todo esto sin aumentar el nivel!!



PSYDUCK ¡Puedes hacer más fuertes a todos los Pokémon! Recuerda que todos, como Psyduck, pueden terminar siendo útiles en batalla, sobre todo tras evolucionar.

¿QUÉ ES EL ESFUERZO POKéMON?

Lo que ha pasado no es casualidad. De hecho, ni siquiera es un truco. Es algo previsto por el juego. Y es que cuando derrotas a un Pokémon, sea salvaje o de entrenador, cede a tu Pokémon dos cosas: una de ellas es el Esfuerzo Pokémon.

Hablemos ahora de algo que ves y que vas controlando en los detalles del Pokémon: la experiencia. La experiencia que va acumulando el Pokémon es lo que hace que suba de nivel. Así, sus estadísticas se recalculan para ese nuevo nivel, haciéndolo más poderoso. De ello se deduce que la principal forma de hacer más poderoso a un Pokémon es subiéndolo de nivel.

Pero además de experiencia, todo Pokémon derrotado entrega a tu Pokémon otra cosa. Esta otra cosa no la menciona el juego, ni te cuenta cómo va, ni le da nombre. No la ves directamente, pero existe, y para ello hemos hecho el experimento anterior. Según este experimento, cada Starly ha entregado 1 punto de esa cosa, acumulándose en Psyduck. Cuando se han acumulado suficientes puntos y hemos depositado a Psyduck en el PC, sus estadísticas se han recalculado, y su Velocidad ha subido un punto.

Esta otra cosa es lo que entre los expertos en Pokémon se llama Esfuerzo Pokémon. Cada uno de los Starly ha entregado un Punto de Esfuerzo (PE) en la estadística de Velocidad de Psyduck. Al nivel 25, 16 Puntos de Esfuerzo en Velocidad hacen que la estadística de Velocidad de Psyduck suba un punto. El mismo Psyduck tiene el mismo nivel, pero no el mismo esfuerzo acumulado.

ESFUERZO A 6 BANDAS

En el experimento, te hemos propuesto hacer lo mismo con 16 Bidoof para incrementar la estadística de PS de Psyduck en un punto. Los menos vagues tes quizá lo hayáis hecho. ¿Por qué has tenido que derrotar a 16 Bidoof para subir el PS de Psyduck, y a 16 Starly para subir su Velocidad?

Al contrario que la experiencia, que incrementa todas las estadísticas del Pokémon al subir de nivel, todo Pokémon acumula esfuerzo individualmente para cada estadística.

Al principio del experimento, Psyduck tenía 0 PE para las estadísticas de PS, Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad. Más tarde, al ir derrotando a los Starly, Psyduck empezó a acumular PE en Velocidad. Y si has continuado derrotando a los Bidoof, habrá acumulado PE en PS. Al final Psyduck tendrá 16 PE en Velocidad y PS, y 0 PE en las demás estadísticas.

Tras depositar a Psyduck en el PC, el juego recalcula sus estadísticas individualmente. Al nivel 25, 16 PE en una estadística se traducen en un punto más para esa estadística. Para aumentarlas todas, deberás entrenar con una especie Pokémon que entregue Puntos de Esfuerzo correspondientes a cada una.



STARLY El pequeño Pokémon volador destaca por ser muy veloz. No es raro que entregue 1 PE en Velocidad cuando lo derrotes.

CALCULA EL ESFUERZO

Pero, ¿cómo puedo saber cuánto sube cada estadística el esfuerzo que aplico al Pokémon? Pues para ello hay una fórmula, pero no te preocupes que es muy, muy sencilla:

AUMENTO DE ESTADÍSTICA:
PE x Nivel / 400

En el experimento hemos entrenado a un Psyduck de nivel 25, y le hemos entregado 16 PE en Velocidad. El cálculo es sencillo: 16 x 25 / 400 = 1.

Como las fórmulas son complicadas de aprender, lo mejor es aprenderse cómo afectan los Puntos de Esfuerzo a las estadísticas finales del Pokémon a los niveles más importantes, que son el 50 y el 100. Al nivel 50, para subir un punto la Velocidad a Psyduck deberemos derrotar a 8 Starly. Al nivel 100, deberemos derrotar a 4 Starly.

A niveles inferiores, para subir un punto la estadística deberíamos derrotar más cantidad de Starly. Pero esto da igual, al final las batallas las haremos probablemente al nivel 50 o al 100 (por ejemplo en la CWF de Nintendo), y por ello aunque no



BIDOOF Este roedor resulta ser un Pokémon muy resistente. Si entrenas mucho contra él, tu Pokémon mejorará su PS.

veamos el máximo efecto al nivel 30, lo veremos al nivel 100, cuando el Esfuerzo se vuelve más útil.

ELIGE BIEN A TU PRESA

Ya hemos adelantado que para entrenar la Velocidad de Psyduck deberemos derrotar a Starly salvajes, y para entrenarle en PS el combate deberá ser contra Bidoof salvajes.

No todas las especies entregan un único Punto de Esfuerzo, de hecho pueden llegar a entregar hasta 3. Por ello debes tener cuidado al entrenar a tu Pokémon, y saber muy bien tanto qué estadística estás entrenando al derrotar a una especie de Pokémon en concreto como cuántos Puntos de Esfuerzo entrega. Si en vez de andar derrotando a Starly salvajes estuviéramos ocupados con Staravia salvajes, tras cada victoria Psyduck estaría ganando 2 PE en Velocidad; y para subir un punto su Velocidad, necesitaría derrotar sólo a 8 Staravia.

Pero no todo es tan sencillo como parece. Algunas especies de Pokémon, como Tauros, entregan también 2 PE, pero no en una única estadística... Si quieres entrenar el Ataque Especial y la Velocidad de Psyduck, a lo mejor piensas en Tauros porque entrega 1 PE en Velocidad, pero al derrotarlo también estás entregando 1 PE en Ataque, algo que no interesa a nuestro Psyduck.

TODO LO BUENO TIENE SUS LÍMITES

El Esfuerzo que puedes aplicar en cada Pokémon no es ilimitado. ¡Menudo aburrimiento sería encontrarse continuamente con Pokémon de estadísticas de 999! Como todo en el juego, no podrás entrenar más Esfuerzo a partir de cierto momento.

En primer lugar, la suma total de PE de tu Pokémon entre todas sus estadísticas no podrá superar 510. A partir de ese momento, el Pokémon seguirá ganando experiencia con cada victoria, pero no esfuerzo.

En segundo lugar, cada estadística sólo puede recibir esfuerzo hasta un máximo de 255 puntos. Como puedes comprobar, sólo podrás entrenar 2 estadísticas hasta su máximo.

Además, el juego sólo sube la estadística del Pokémon cuando logra los PE necesarios para un punto adicional en cada estadística. Eso supone que al nivel 100 siempre se entrena cada estadística sólo hasta 252 PE, ahorrándote 3 PE en cada una, que si luego acumulas en una tercera estadística podrás aumentarla un punto adicional que de otra forma desperdiciarías. El equivalente para el nivel 50 son 248 PE, lo que te ahorra 14 PE en total para subir un punto una tercera estadística.

Otra consecuencia es que ya no puedes esperar que un Pokémon sea bueno en todo... un Pokémon bueno en Ataque no suele ser bueno en Defensa, así como no hay muchos Pokémon capaces de usar bien ataques tanto físicos como especiales. A la hora de diseñar la estrategia para un Pokémon lo primero que se hace es ver en qué estadísticas destaca, para poner Esfuerzo en ellas, y enseñarle ataques que se correspondan con sus estadísticas (físicos o especiales, o defensivos si el Pokémon sirve para resistir golpes y marear). Pero de esto ya habrá tiempo de hablar...



Isla Hierro. Aprovecha las zonas de aventuras con compañero para entrenar el esfuerzo incluso mejor: Isla Hierro y Calle Victoria son buenos sitios.

En conclusión, gracias al entrenamiento en Esfuerzo, tus Pokémon podrán aumentar hasta dos estadísticas 63 puntos cada una al nivel 100, o 31 puntos al nivel 50. Entre todas las estadísticas el aumento será de 127 puntos, o 63 al nivel 50. Pero 63 puntos siguen siendo una distancia enorme: si se sabe utilizar bien, será la diferencia entre la victoria y la derrota.

ZONAS RECOMENDADAS PARA ENTRENAR ESFUERZO

Hasta ahora has aprendido mucho. Pero aún así no puedes empezar a entrenar el esfuerzo de tus Pokémon todavía. Y es que te falta una información esencial: saber cuántos PE entrega cada especie Pokémon.

Claro, no podíamos poner aquí cuánto esfuerzo entregan las 493 especies Pokémon, así que vamos a darte una información mejor: qué zonas debes visitar y qué Pokémon hay que derrotar para entrenar esfuerzo lo más rápido posible.

• **PARA ENTRENAR PS:** La mejor zona para entrenar el esfuerzo en PS es el **sur de la Ruta 212**. Allí podrás encontrar Wooper y Quagsire salvajes si haces Surf. Los Wooper entregan 1 PE en PS y los Quagsire 2, así que procura no liarte al llevar la cuenta. Lo mejor de esta zona es que haciendo Surf no pueden salirte otros Pokémon distintos: los Wooper saldrán en un 90% de los casos y los Quagsire el 10% restante.



GOLDUCK ¡La evolución de Psyduck es un portento en Ataque Especial! Si entrenas a tu Pokémon contra él seguro que toma buen ejemplo.

•PARA ENTRENAR ATAQUE: Para esta estadística nuestra recomendación sigue siendo el **sur de Ruta 212**, pero esta vez en la hierba. Aquí te saldrán Bibarel salvajes en un 35% de los casos, y Kricketune en un 10% (¡por la noche incluso más!), y ambos entregan 2 PE en Ataque. Lo malo de esta zona es que pueden salirte otros Pokémon en la hierba y deberás huir ante ellos, pero aún así no te pongas nervioso porque irás bastante rápido.

•PARA ENTRENAR DEFENSA: La Defensa es muy fácil de entrenar en **Isla Hierro**, en la segunda sala a la derecha. Aquí te saldrán Graveler en un 69% de los casos, Onix en un 10% y Geodude en un 1%. Todos ellos entregan PE en Defensa. Lo mejor de esta zona es que Graveler, el más común, entrega 2 PE, y el resto 1 PE.

•PARA ENTRENAR ATAQUE ESPECIAL: El Ataque Especial es incluso más fácil de entrenar. Basta con irse a **Zona Descanso** y ponerse a hacer Surf en la charca. Allí te aparece un 100% de las veces Golduck salvajes (¿manía al pato de nuevo?), que entregarán 2 PE cada uno. Así que irás sobre seguro.



•PARA ENTRENAR DEFENSA ESPECIAL: Haz Surf en **Ciudad Marina** para enfrentarte a esos tediosos Tentacruel salvajes. Entregan 2 PE en Defensa Especial y aparecen en un 60% de los casos. Los Mantyke de la zona también ayudan entregando 1 PE (10% de los casos).

•PARA ENTRENAR VELOCIDAD: Con la Velocidad pasa algo parecido que con el Ataque Especial: hay una zona en que salen Golbat salvajes en un 100% de

¿ERES UN ENTRENADOR IMPACIENTE? ¡LEE ESTO!

Es posible que derrotar a 252 Starly y a 252 Bidoof te parezca un aburrimiento. Y quizá pienses lo mismo aunque sólo sean 126 Golbat y 126 Quagsire. Pues para ello el juego también tiene soluciones.

LA VITAMINAS POKéMON

La primera gran ayuda es cara, pero imprescindible. Se trata de las vitaminas Pokémon, esos caros potingues que puedes comprar en Ciudad Rocavelo por un ojo de la cara. Las vitaminas te pueden entregar, así, de golpe, 100 PE en la estadística apropiada.

Vamos, que te ahorran casi la mitad del trabajo, por mucho que para ello debas comprar 10 vitaminas de cada tipo (cada una entrega 10 PE) y que además debas hacerlo nada más empezar a entrenar el esfuerzo al Pokémon. Porque en cuanto ese Pokémon supere 100 PE en una estadística (con vitaminas o sin ellas), quedará harto de ellas y no podrás usarlas más.

Procura además no confundirlas. Veamos, Más PS sube el PS (obvio), Proteína sube el Ataque, Hierro sube la Defensa, Calcio sube el Ataque Especial, Zinc sube la Defensa Especial y Carburante sube la Velocidad.

EL BRAZAL FIRME

Este objeto, que en las ediciones de Game Boy se llama Vestidura, hace que los PE que gane tu Pokémon se multipliquen por 2. Es decir, que ya no hay que derrotar a 126 Golbat, sino "solo" a 63.

LOS OBJETOS MÁS RECIOS

Pero si eres un entrenador verdaderamente "recio" te atreverás a usar los objetos recios, que se pueden comprar en la Torre de Batalla. Cada uno de estos objetos hace que el Pokémon gane 4 PE más en una estadística determinada tras cada victoria. El principal problema es que no se pueden usar al mismo tiempo que el Brazal Firme. Por ello pasamos de 126 Golbat a 42 en total.

Son objetos que hacen el entrenamiento incluso más rápido que el Brazal Firme, aunque hay que tener cuidado de entregarle al Pokémon el objeto adecuado en todo momento: La Pesa Recia para PS, el Brazal Recio para Ataque, el Cinto Recio para Defensa, la Lente Recia para Ataque Especial, la Banda Recia para Defensa Especial y la Franja Recia para Velocidad.

EL POKéRUS

¿Qué me dices? ¿No sabes qué es el Pokérus? El Pokérus es el virus de los Pokémon. Pero esto no es malo, todo lo contrario, hace que el Esfuerzo que gane el Pokémon tras cada victoria se duplique. ¡Y además es compatible con el Brazal Firme o el objeto recio! De hecho, también duplica el bonus del objeto recio.

El problema es que el Pokérus es muy raro de encontrar. Es 8 veces más probable que te salga un Pokémon brillante en la hierba... sólo 1 de cada 65536 Pokémon salvajes te lo pueden contagiar. Pero si tienes la tremenda suerte de tenerlo a mano, lo mejor es coger el primer Pokémon contagiado y meterlo en el PC siempre. El virus desaparecerá de tu Pokémon a los pocos días de ser contagiado, pero si a medianoche de cada día el Pokémon está metido en el PC, no lo perderá.

Una vez que tengas a ese Pokémon a salvo, lo que debes hacer es contagiar a otros miembros del equipo. ¿Cómo? Pues lo sacas temporalmente del PC y lo pones en la posición 4 de tu equipo. Juegas una batalla contra un Pokémon salvaje y los Pokémon en las posiciones 3 y 5 deberían quedar contagiados. Pon al Pokémon que quieras entrenar en esa posición para que se contagie... a partir de ese momento da igual que pierda el virus, siempre ganará el doble de Esfuerzo.

COMBINÁNDOLO TODO

Si hasta ahora has ido apuntando todos estos atajos para entrenar esfuerzo más rápidamente, te habrás dado cuenta de que lo mejor es ahorrarse unas cuantas batallas gracias a las vitaminas. Así sólo quedan 152 PE por aplicar, o lo que es lo mismo, para Velocidad, 76 Golbat. Si ahora le equipas a tu Pokémon una Franja Recia, sólo deberás derrotar a 26 Golbat (¡cuidado! posiblemente debas quitarle el objeto al derrotar al último Golbat). Y si ya cuentas con el famoso Pokérus en tu equipo, entonces todo se reduce a derrotar 13 Golbat (de nuevo teniendo cuidado con el último). Seguro que que 13 Golbat sí que puedes derrotar sin cansarte...

los casos, que entregan 2 PE en Velocidad. Sin embargo, la zona es más difícil de alcanzar, se trata de la **Calle Victoria**, concretamente en la cueva en donde puedes hacer Surf.

DOS APUNTES FINALES: Repartir Experiencia y los Carameloraros

Vamos con los dos últimos objetos que también nos ayudan a entrenar el Esfuerzo. Se trata por un lado de Repartir Experiencia, y por otro de los famosos Carameloraros.

En primer lugar, Repartir Experiencia reparte eso, experiencia. ¿Sólo? No, también reparte Esfuerzo. Pero al contrario que la experiencia, que se divide entre el Pokémon que ha ganado la batalla y el Pokémon del equipo que tiene el objeto (aunque no haya participado en batalla), el Esfuerzo va íntegro tanto al Pokémon que ha luchado como al Pokémon que tiene el objeto.

Es decir, si derrotas a un Golbat de nivel 45, Repartir Experiencia entregará 549 puntos de experiencia a cada Pokémon (de los 1099 totales), pero dará 2 Puntos de Esfuerzo a cada Pokémon en Velocidad, es decir, todo el esfuerzo. Si lo piensas, gracias a este objeto podrías entrenar el esfuerzo hasta a 6 Pokémon a la vez, y sin despeinarse.

El otro objeto importante son los Carameloraros. Los Carameloraros son buenos. Sí, como lo lees, son buenos. Mucha gente cree que estos objetos vuelven más débil al Pokémon, pero ahora ya sabes por qué se vuelven más débiles: porque no reciben esfuerzo y por ello sus estadísticas no se ven reforzadas.

Pero también sabes que el esfuerzo tiene unos límites: 510 puntos en total. Esto sólo significa una cosa ¡puedes usar libremente los Carameloraros después de haber entrenado el esfuerzo al Pokémon! Si tienes suficientes de estos objetos podrías incluso subir al nivel 100 a tu Pokémon en cuestión de pocas horas, incluyendo el entrenamiento de esfuerzo.

Otra posibilidad es dejar al Pokémon en la guardería ganando experiencia, aunque claro, para el nivel 100 se necesita tanta que podrías tirarte días dando vueltas para nada. La guardería también es útil para entrenar el esfuerzo en el fondo. ¿Qué pasa si quieres entrenar a tu Psyduck de nivel 25 contra Golbat de nivel 45? Pues que hay dos posibilidades: tienes Repartir Experiencia y algún Pokémon que pueda con los Golbat, o te va a costar mucho más de lo que piensas. Pues la Guardería, igual que los Carameloraros, te permite subir la experiencia del Pokémon sin entrenar su esfuerzo. El esfuerzo lo queremos entrenar contra Golbat, no contra otros Pokémon.



GOLBAT ¿Harto de los murciélagos en todas las cuevas? Al menos los Golbat te serán muy útiles para entrenar la Velocidad.

Recuerda que ahora ya no entrenas la experiencia de tus Pokémon. Esto es sencillo, puedes hacerlo en la Liga Pokémon, bien luchando contra entrenadores o utilizando Carameloraros a discreción. Pero ahora tu meta es entrenar el esfuerzo de tus Pokémon, y esto exige trabajar con cabeza, y tener a mano este práctico documento.

DUDAS, PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Pregunta: He seguido todas las indicaciones, he entrenado a mi Palkia de nivel 100 contra 252 Starly y ¡no ha subido nada su Velocidad! ¿Qué estoy haciendo mal?

Respuesta: Para empezar, al nivel 100 los Pokémon ya no pueden ganar más Esfuerzo. Además, si ese Palkia está al nivel 100 será mediante batallas que le entregasen la experiencia necesaria. Y siempre que se gana experiencia es que ha ganado esfuerzo, por lo que es posible que aún así tuviese su esfuerzo al máximo, aunque tú no lo supieras. Así que para entrenar el esfuerzo de un Pokémon, lo mejor es que sea un Pokémon recién capturado o que acabe de salir del Huevo.

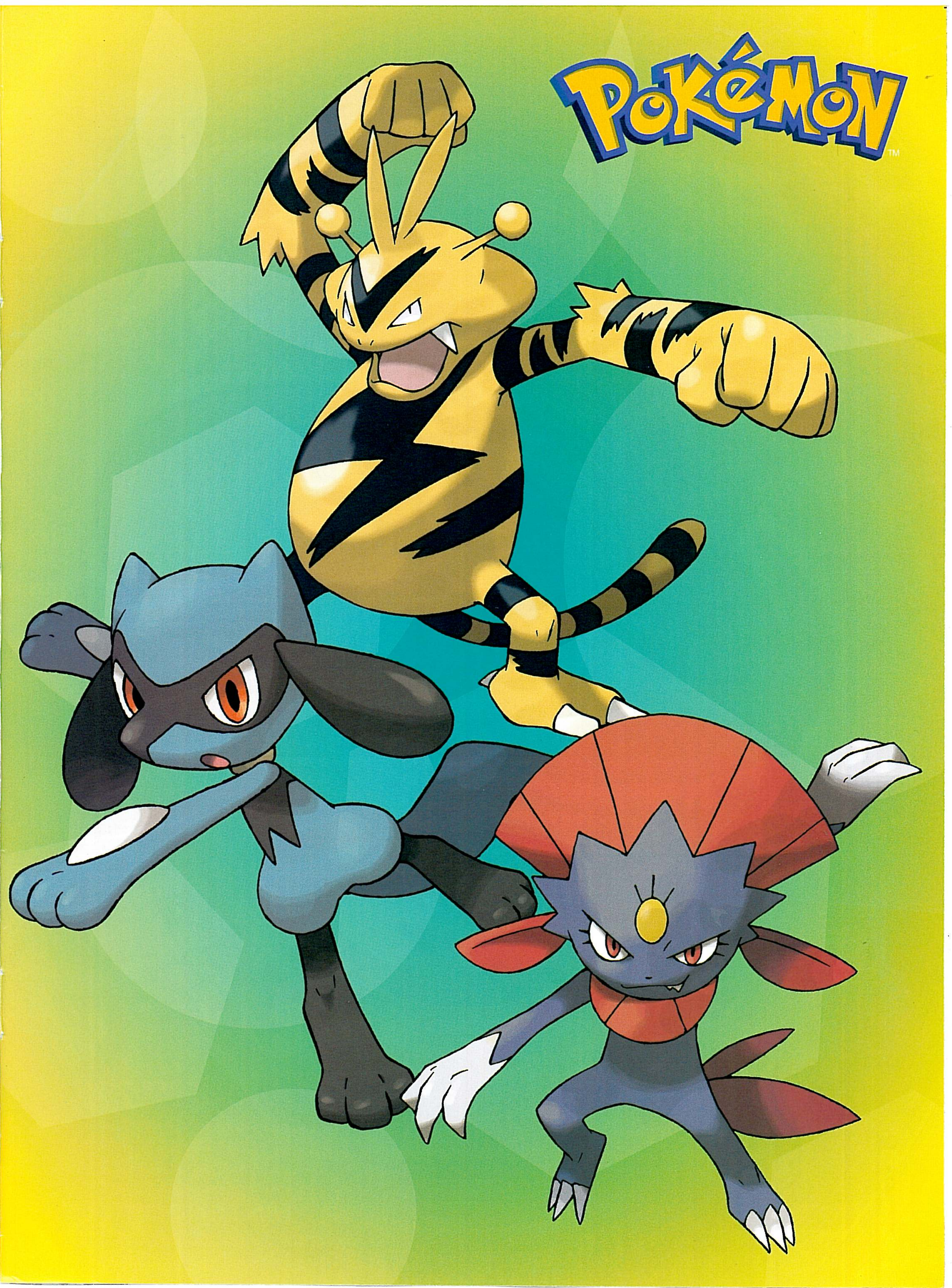
Pregunta: Me gustaría recuperar a mi querido Empoleon, con el que empecé el juego, y entrenar su Esfuerzo. ¿Es esto posible?

Respuesta: Siempre que no haya alcanzado el nivel 100, tienes posibilidad de recuperarlo. Para ello deberás usar ciertas bayas que actúan como anti-vitaminas, es decir, que reducen el esfuerzo del Pokémon para una estadística en concreto. Estas bayas son Grana para PS, Algama para Ataque, Íspero para Defensa, Meluce para Ataque Especial, Uvav para Defensa Especial y Tamate para Velocidad.

Todas ellas rebajan hasta 100 PE el esfuerzo acumulado por el Pokémon si estaba entre 101 y 255, y los siguientes usos lo reducen en 10 PE cada uno. Lo mejor es asegurarse de que Empoleon no tiene ningún esfuerzo en absoluto, dándole 11 bayas de cada tipo. Sólo así podrás recuperarlo.

Pregunta: ¿Siempre es bueno aplicar 252 PE en dos estadísticas? ¿O puedo repartir el esfuerzo por igual entre todas, con 85 PE en cada una?

Respuesta: Poder puedes, pero no te lo aconsejamos. Si tu Pokémon es bueno con el Ataque Especial, no hace falta entrenar el Ataque. Si además no destaca defensivamente, olvida la Defensa y la Defensa Especial. En muchos casos se termina entrenando el Ataque Especial (o el Ataque) y la Velocidad, dejando 6 PE para PS. Pero también puedes aplicar el esfuerzo a tres estadísticas, por ejemplo a un Pokémon defensivo que sea muy malo atacando quizá sea bueno darle 252 en PS, 128 en Defensa y 128 en Def. Especial. Pero esto ya es meterse en estrategia Pokémon avanzada, que dejamos para otro mes.


Pokémon™


3+
www.pegi.info
nintendo
Wi-Fi
connection
POKéMON
RANGER
SOMBRAS DE ALMIA
Nintendo
pokemon.nintendo.es
NINTENDO DS lite
The Pokémon Company